GAMERS' WORKSHOP

цена: 4,90лв. | 2,50лв. без 2CD | брой 6 | Юли 2004
СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

2 плаката:

- Prince of Persia 2
- Ground Control 2

The Suffering
Aura
Blitzkrieg | Burning Horizon

история на екшън игрите

The Witcher
Warhammer 40k | Dawn of War
Men of Valor | Vietnam

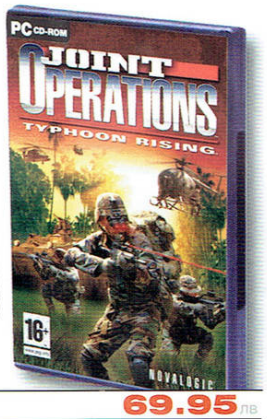
GROUND CONTROL II
OPERATION EXODUS

GROUND CONTROL II: OPERATION EXODUS

69.95 лв

Годината е 2741. Северния Звезден Съюз е притиснат от Империята на Тераните. Заформя се брутална и смъртоносна тактическа битка с инвазията на Тераните на последната планета на Съюза – Утриннна звезда Едно.

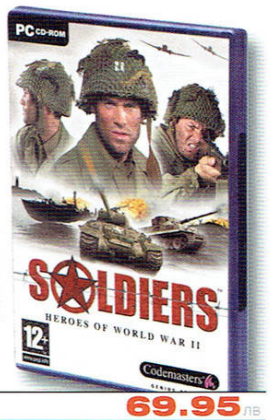
JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING



69.95 лв

Индонезия. Близкото бъдеще. Обединените сили нахлуват в страна на ръба на разрушението. Местните партизани са получили достъп до секретни оръжия, а армията е разделена. Хеликоптери, моторни лодки, бързи машини и тонове оръжия – станете част от елитния екип!

SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II



69.95 лв

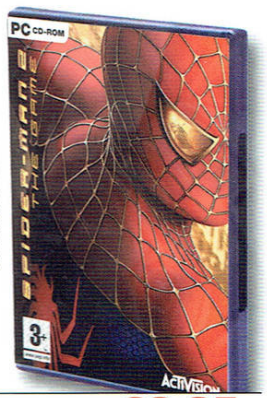
В страхотното съчетание от стратегия в реално време и 3D-екшън, ще можете да контролирате както целия отряд, така и един единствен войник. С напълно разрушима обстановка, автентични превозни средства, оръжия и единици – изживяване в незабравимия стил на Commandos.

BLITZKRIEG: BURNING HORIZON

44.00 лв

Допълнението към играта "Blitzkrieg" ще ви даде два съвсем нови сценария, всеки с по десет мисии. Действието проследява двете гледни точки - операцията на немската група "Север" по превземането на Ленинград от една страна и защитата и контраатаките на руснаците от друга.

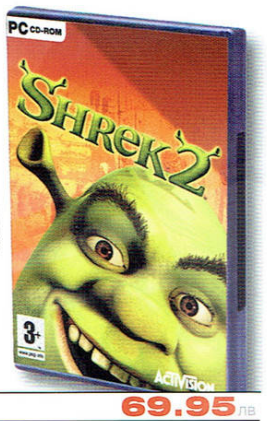
SPIDERMAN 2 THE GAME



69.95 лв

Базирана на дългоочаквания от всички игрален филм, играта Spider Man 2 ще ви провеси от високите сгради в ролята на известния хвърляч на мрежи. Дали ще успеете да предпазите Манхатън от злия Доктор Ок и неговите подчинени? Това ще разберете само вие.

SHREK 2 THE GAME



69.95 лв

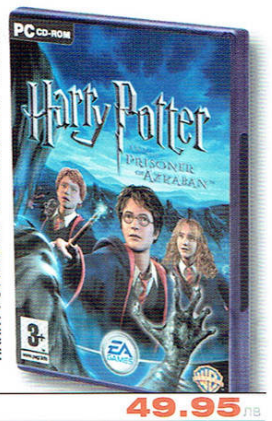
Веселата банда на Шрек идва с пълна сила за да ви хвърли в ново приключение с много смях, екшън и закачки. Магаренцето, принцеса Фиона, дори Червената Шапчица – пригответе се да бъдете приковани пред екраните на този луд екшън много часове!

UEFA EURO 2004

69.95 лв

Чуйте звука на фанфарите. Започва един от най-силните футболни турнири и всичките 51 европейски нации са вече там. Изберете любимата си държава и я изведете до върха, като минете през много квалификации, баражи и приятелски мачове.

HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN



49.95 лв

Хари се завърна. Но този път Рон и Хърмаяни ще му помагат в трудната битка с Дементорите – зловещите пазители на затвора Азкабан. Мистерията около избягалия затворник Сириус Блек може да бъде разгадана само ако изиграете играта до край.

HOYLE CASINO: EDITION 2004

19.95 лв

HOYLE CARD GAMES: EDITION 2004

19.95 лв

HOYLE TABLE GAMES: EDITION 2004

19.95 лв

Серията Hoyle е за тези, които мразят екшъна, а обичат да раздвижат своето мислене с по-спокойни игри. Настанете се удобно във вашия стол или кресло и си представете, че сте в световната столица на хазарта. Имате всичко - от ротативките, където от вас се иска само да дръпнете една ръчка, до заплетените игри с карти или табла. В първото заглавие от поредицата - **Hoyle Casino**, ще се забавлявате с 14 различни игри в стил Лас Вегас с над 500 техни разновидности - покер, ротативки, рулетка и други. В играта има много закачки, свеж хумор от страна на противниците, дори ще можете да почерпите всички с питие, ако сте спечелили достатъчно. Следващото заглавие от поредицата е **Hoyle Card Games**. В него са включени 18 от най известните в света игри с карти. За всяка от тях са включени детайлни упътвания за да може да станете непобедим на игралната маса. А в последната игра от серията - **Hoyle Table Games**, ще имате възможност да се докоснете и да усъвършенствате уменията си на 18 игри, всичките с игрална табла.

ВСИЧКИ ПОСОЧЕНИ ЦЕНИ СА С ВКЛЮЧЕН ДДС.

ПУЛСАР

WWW.PULSAR.BG

МАГАЗИНИ В СОФИЯ

БУЛ. ЦАР БОРИС III 21 | УЛ. ЕКЗАРХ ЙОСИФ 51 | МУЛТИПЛЕКС [ПОДЛЕЗА НА НДК]

GAMERS' WORKSHOP

юли 2004
Брой 06

главен редактор
Диян Димитров

заместник главен редактор
Александър Бакалов

помощник редактор
Весела Симеонова

дизайн и CD
Георги Динчев - Мед

реклама
Александър Грънчаров
Юлиян Калдерон

управител
Иван Кънев - Джовани

автори
Александър Александров - Alex III
Александър Бакалов - Snake
Бойко Ангелов - Fall-From-Grace
Веселин Костадинов - bROkO
Диян Димитров - Freeman
Драгомир Дончев - Duffer
Евгений Тенев - Dimensin
Илиян Илиев - Whisper
Иван Кънев - Un-DeaD
Йордан Стоянов - Irenicus
Камен *Макс* Дончев - MrAK
Красимир Койчев - Maggkrabar
Красимир Кръстев - Krasleto
Кристина Лилова - Damond
Чавдар Кацаров - Ikarus

издател
"Уъркшоп Груп" ООД

Адрес София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 вх.2 ет.2
Телефони 02/980-68-29, 980-72-45
e-mail workshop@headoff.org
http://workshop.headoff.com

Основен разпространител
"Дженевра" ООД
Телефон: 02/46-43-93

Печат
"Мултипринт"

gamers' workshop ползва висококачествен Интернет от Headoff G.I.

висококачествен пренос на Интернет от Internet & Game Club Next Level

Gamers' Workshop е списание за геймърския елит - хардкор играчите. Тези, които тласкат тази индустрия напред. Workshop е независима медия. Нямаме спонсор, не обслужваме интереси. Можете да се доверите на нашите ревюта и мнения, защото на първо място сте вие - нашите читатели. Обещаваме никога да не ви изневерим, да не предадем доверието ви. Вие заслужавате именно това и нищо по-малко от това. Сега, нека броят продължи!

1. „Гири". На японски думата означава дълг. Не може да бъде преведена, на който и да е от европейските езици. Дълг е семпла, нищожна дума, в сравнение с всеобхватния, почти космически смисъл, който японците влагат в тези четири букви, и който е предопределял жизнения път на някогашните самураи. „Гири" е това, което изгражда личността. Начертава пътя пред нея, освобождава я от всякакви съмнения, дава посока и устрем на духа и – най-важното – чувство за принадлежност. „Гири", освен всичко останало, е и дългът към самия теб. Трансформиран през дълга ти към другите – семейство, приятели, врагове. По този начин „гири" дава цел. Безкрайна мъдрост се крие в това. Ние, европейците, „цивилизованите" днешни хомосапиенси не я разбираме. Познавам мнозина, всъщност – всичките ми познати и приятели, в това число и аз – които се лутат в духовна и емоционална безтегловност, само защото не разполагат със здрави основи и устои, върху които да изградят съществуването си. Не притежават чувство за дълг, в живота им няма непоклатими категории, пиедестали около които да творят самите себе си – твърде много посоки, по които могат да поемат, твърде малко неща от духовен характер, които да ги оковат и да ги спасят от разпиляване, привързвайки ги към една конкретна.

Забележете – европеецът говори за свобода. Японецът – за чест. Европеецът преследва фанатично свободата, японецът следва честта си.

Разбира се, разсъждавам върху идеални категории – има изключения и от двете страни. Съвременна Япония, за съжаление, все повече се американизира и европеизира. Кастата на самураите отдавна не съществува, а надигналата се от дъното генетична тиня на простолюдието разтваря висшите ценности. И все пак нещо остава. Нещо остава и понякога достига до тези, в чиито души и сърца намира благодатна почва – за да разцъфти.

Е добре, не е ли това нещо, върху което си струва да помисли човек?

2. Списанието. Толкова много хора, които не познавам имат мнение за него. Странното е, че понякога – в случаите когато надделея над егоистичното си чувство за притежание, над снобската по своята същност убеденост, че знам най-добре какво му е нужно и отново успея да допусна в мислите си осъзнатия факт, че то отдавна не ми принадлежи лично, че само по себе си е субект, че живее свой – независим живот, вдъхнат му от феновете – откривам за него истини, които не съм и допускал. Да, наистина – имате право да ни държите сметка, имате право да изисквате, имате право на лично мнение – вие правите така, че това, което ние започнахме като еуфоричен каприз някога, днес все още да е живо. Ами искайте тогава.

Нямате право обаче да забравяте. Да забравяте кои сме ние, пътят, който сме извървели заедно, трудът, който сме положили и полагаме, жертвите, които сме правили и правим. Нямате право и да се самозабравяте в исканията си.

Нямате право краен субективизъм, нито пък да забравяте, че уважението винаги трябва да тече в двете посоки, за да е в хармония.

3. Писмата. Толкова много писма, които коментират онова, което сме били и това, в което сме се превърнали. Няма да ги откриете в рубриката „Поща" този брой, освен едно. Отговорът, който съм дал на този, който го е писал, бих дал на всеки, който някога ни обвини, че сме се продали. Не се сещам за по-унизителна обида. Все още продължавам да твърдя, че Gamers' Workshop е едно от редките изключения на независима преса. Започна като такова и все още е. Може би затова е и едно от най-бедните финансово списания. Може би затова е и едно от най-богатите на истински фенове списания. И това е факт, който винаги ще ме изпълва с гордост. Фундамент, около който – осъзнах го през последните няколко дни, докато си мислех за тези неща, разгръщайки хронологически броевете и докато четях писмата, стари и настоящи – несъзнателно съм възпитавал и съм се учил на някакво свое подобие на „гири".

4. Игрите и броят. Лятото винаги е било сухо за гейминдустрията, превръщайки я почти в пустиня. Кажиречи нищо стойностно – само няколко миража в бъдеще време и един-два оазиса. **Ground Control 2** е голямото заглавие този брой. Великолепна игра, без всякакво съмнение, но просто... – една *друга* игра. Впрочем, хайде да ви оставя да прочетете статията – там всичко си пише. Надявам се да ви допадне „Историята на FPS-те", която ще припомни на старите фенове едни от най-великите и ценни за жанра заглавия, а на по-настоящите ще даде необходимата обща култура и може би една-две идеи за игри, които си струва да намерят и изиграят. Останалото, с едно-две изключения, е материал за попълване на графите „средностатистичност" и „посредственост".

Малка изненада в броя – Версуса този път е дело на дамите в екипа. Искахте нови лица в рубриката – получавате.

Както вече споменах по-горе – просто си поискайте, хора. И не забравяйте...

- Freeman

съдържание

Юли 2004, брой 06

предварително

10 blitzkrieg 2
11 need for speed underground 2
12 the roots
13 xpand rally
14 warhammer 40,000 dawn of war
16 men of valor vietnam
18 the witcher
20 you are empty

ревю

22 ground control 2 operation exodus
30 aura fate of the ages
32 blitzkrieg burning horizon
34 space rangers
38 the suffering
54 pokemon colosseum

от крак на крак

42 ballance
43 mashed
44 marine sharpshooter 2 jungle warfare
45 alias
46 spiderman 2
47 kreed
48 thunderbolt 2
49 mob enforcer
50 caveman zak

lifestyle

68 кино
70 видео
72 противопоставяне
74 тест

и още...

06 поща
51 прогейминг
52 модове
56 за една конзола
60 история на на екшъните от първо лице

тема на броя

Цинизмът впечатлява само нищите духом. Той не може да вдъхнови. Той е проява на слабост и скрита разруха.

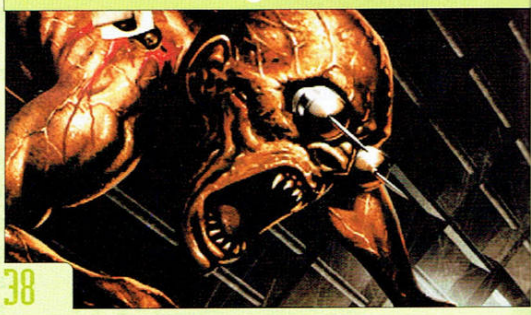
Иска ми се да се върна няколко години назад, за да мога да изпитам отново опиянението, което ми донесе **Ground Control** навремето. Надявах се **Operation Exodus** да ме върне към онези дни, но уви – не съм вече същият. **Ground Control 2** също е далече от оригинала. И двамата с играта сме натрупали по няколко грама цинизъм в излишък. Ако нямаш еталон за сравнение може и да не доловиш разликата, но тя съществува и е на ръба да превърне някогашното великолепие в посредственост.

22

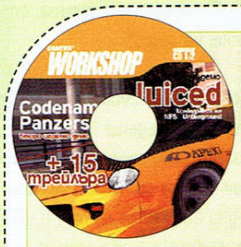
история на екшън игрите

60

the suffering



38



ДИСК #1

Демо версии
Juiced
Codename Panzers #2

Клипчета
Alien vs. Predator, Blade: Trinity, Black & White 2, Catwoman, Psychotoxic, S.T.A.L.K.E.R. movies, Terminator 3, World of WarCraft, Xpand Rally , LoTR: Battle for Middle-Earth

40 wallpapers, Definitions, WinAMP Skins

ДИСК #2

Демо версии
D-Day

WCG & ESWC replays

+ 20 програми

Resident Evil: Apocalypse треълър

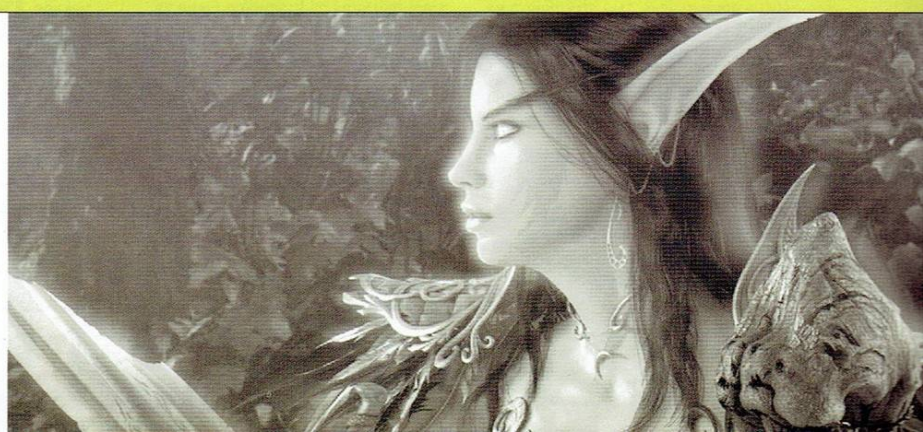
Air Buccaneers МОД

Клуб	Адрес	Телефон	PC	Конфигурации	Цени	Бар	Климатик	Работно Време	Членски карти
Inferno	ж.к. „Изгрев“, ул."Ат.Далчев" 2, Плиска - Супера	7591499	80	Pentium 4 2400MHz, 512 RAM, Radeon 9600 Pro, 19" CTX monitors	0,39 - 0,99 лв.			24/7	CARD
Южен Кръст	ж.к. „Изток“, ул. „Райко Алексиев“	713761	93	Athlon XP 1800+, 256 DDR RAM, GeForce 4 Ti, 17" LG Flat	1,00 лв.			24/7	CARD
Матрицата 1	ж.к. „Лозенец“, ул. „Крум Попов“ №64	8665521	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Матрицата 7	ж.к. „Люлин 4“ бл. 417	9252369	111	Pentium 4 2400MHz, 512 RAM, GeForceFX 5200, 19" MAG Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Матрицата 2	ж.к. „Оборище“ ул. „Янко Сакъзов“ №14	9461868	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Inferno	ж.к. „Младост 1“, Търговски комплекс „Рея“ (пазара) ет. 2	9743891	60	Pentium 4 2,4GHz, 512 RAM, Radeon 9600 Pro, 19" Sony monitors	08:00 - 16:00 - 0,50 лв./час 16:00 - 08:00 - 1,00 лв./час			24/7	CARD
Матрицата 6	ж.к. "Младост 2" комплекс Деница	9744142	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Матрицата 5	ж.к. "Св. Троица", ъгълът на ул. „Русе“ и ул. „Варна“	9292031	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Next Level	ж.к. „Средец“, ул. „Цар Шишман“ №27 (срещу 7СОУ)	9812321	50	Athlon XP 1400MHz, 256 RAM, GeForce 2 Pro, 17" LG Flatron	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
TOXX	ж.к. „Средец“, ул. „Ангел Кънчев“ №1 (до Escape)	9808079	75	Athlon XP 1600MHz, 256 DDR RAM, GeForce 2, 17" Samsung	1,00 лв./час нощна - 4,00 лв.			24/7	CARD
Inferno	ж.к. „Студентски Град“ бл.22 Б	7593739	80	Pentium 4 2400MHz, 512 RAM, Radeon 9600 Pro, 19" CTX monitors	0,39 - 0,99 лв.			24/7	CARD
Матрицата 3	ж.к. „Триадица“ ул. „Неофит Рилски“ №70	9816592	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Матрицата 4	ж.к. „Триадица“ ул. „Бистрица“ №2	9818094	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD

Притежавате компютърна зала? Искате хората да научат за нея? Искате това да стане евтино!

Ние можем да ви помогнем! Просто ни се обадете! 029806829

С КАКВА СКОРОСТ ИГРАЕШ СТРАТЕГИИ?



НІ,

Искам да ви разкажа една история!

„... имало едно време един пич. Всеки месец тичал до кварталния реп и си купувал „PC Club". Припкал обратно с възгласи *„my pricelessssssss, my pricelessssssss!"* и изкарвал два-три безпаметни дни в четене и препочитане. Но един ден (преди три години) лелката го погледнала злобно иззад очилата и се изхилила: „МУХАХАХАХА, свърши!"

Съкрушен, предаден е озлобен, пичът се прибрал вкъщи и се отдал на самосъжаление (и мастурбация). След някоко дни, прекарани в „собствен сос", воден от непреодолимата нужда, нашия герой взел решение: „Ще си взема друго списание!" Речено-сторено: оборудвал се с „Насаме", „Розов свят", „Panthouse"... Резултатът бил още повече самосъжаление (и мастурбация). Безизходица! Тогава, обикаляйки безцелно, погледът му бил привлечен от: *Gamers' WORKSOP"*... И от тогава ви купувам редовно. Сега по същество, `айде да ме светнете - Т`ва списание нали все още е Gamers' WORKSHOP?

Къде ми е проблемът ли? Ами, значи, такова, купих си GW 59 - хубавко! Прочетох си го с кеф. Стигнах до версуса - чалга +/-... Хм?!? Чалга? Добре де, на хората им се спори, спорят! Даже си намерили забавна тема Евалла! Купувам си GW 60 обаче и там к`во - мнения на възмутени фенове, една страница. Freeman им отговаря Ентелегентно - още половин страница. Пак да питам, нали за Gamers' WORKSHOP става дума? Щото за два броя - почти два листа за чалгата!

Абе Freeman-е, ти докато тестваше „Пейнкилър-а „джамовете" ли слушаше? Когато станете IRC WORKSOP, пишете си каквото щете. На тея пичове грам не им пука какво слушат (пушат, пият ...) Ама и не четат! Е, освен ако не е на латиница. Ще останете без читатели, ей! Що в тоя трейлър от рождения ви ден (честито, да сте ни живи и здрави) не пуснахте и нещо на Азис за баланс? На светци ли се правим? То, имаше един такъв, ама го ковнаха на кръста.

Хайде стига! Много сте готини, и досега немога да си простя пропуснатите първи три години.

Чао, и цунки на женската част от колектива и феновете!

- Жоро Ганчев

Еех, Жорж...

Ето така листовете за чалгата в нашето списание се множат. Не, човече, не слушах „Джамовете". Пейнкилъра имаше всичко, от което имах нужда, в това число и правилното озвучаване. Всъщност нито във фонотеката ми, нито на харда на компа ми има и една чалга песен. С това не казвам, че я мразя или нещо такова. Но човек не е задължително да е фен на дадено нещо, за да го защити. Нещата никога не са толкова прости, че да можеш да ги категоризираш като правилни и неправилни единствено на базата на пристрастията си. Това всеки Ентелигентен човек го знае. За да развиваш интелекта и себе си като личност, за да вървиш към житейското помъдряване е необходимо да надскочиш тесните рамки на крайностите в собствените си вкусове и да погледнеш от друг ъгъл на даден проблем, с други очи и други мисли. Не смяташ ли?

- Freeman

***

ЗДРАВЕЙТЕ WORKSHOP-ОВЦИ

1. От много време искам да ви пиша ама нямаше за какво. Сега обаче има. Баща ми, когато ме види с ново списание в ръка все чувам познатата реплика „Ангеле-е-е, вятър те вее на бяло магаре. Що си даваш парите на тоя дето духа. От тия книжки няма да имаш никаква полза, да знаеш." Да ве, вярно!

Обаче тъкмо благодарение на това списание (по-точно на Freeman) си изкарах шестица на класното по български. Ами ето какво стана. Беше The day before tomorrow, на български: денят преди класното. И аз преговарях с Workshop в ръка. Не ме разбирайте погрешно, списанието маже. Отново и отново прелиствах статията за диаблото (LoD) и страниците преди нея. Става въпрос за „Из дневника на един Фрийман", онова текстче за човека, дядката, хората и разговора. Не знам защо, но го запомних почти наизуст. И за мой късмет темата за класното беше за живота, бла, бла, бла и т.н. Викам си „онова текстче в Workshop-а май ще свърши работа". И го написах 1:1. Даже не изпуснах оная част с тухлата :) Всички съученици, като разбраха какви съм ги надробил, изпокапаха да се смеят (да ги е*а в ахмаците, аз ако не го напиша това на класното, къде другаде ве! На обикновено контролно ще се забрави бързо). А когато и дасканът по Етика разбра, направо му се изправиха косите. „Как можа" - вика. – „Двойката не ти мърда." Така ли, помислих си злобно и даже ми се прииска да му тегля една юнашка псувня, ама нали е дасканл и т.н. Та само си го помислих (и то по джентълменски) „Господине, бих могъл да ви бъда баща"... кретен такъв.

2. Аз съм един от многото абсолютни фенове на StarCraft: Brood War. Откакто е излязла чакам втората част. Въпросът ми е: ще я бъде ли? (предчувствам гаден отговор)

3. Във броя с Hitman на корицата имаше анкета. Ами то няма лошо от тая анкетка, ама барем да бяхте сложили и снимка на запитания... или поне на Дамонд :)... Майтапът настрана, дискът е 650 MB и няма да е голяма жертва да отделите малко за снимчица. Аз, а и много други хора си нямат представа кой (и какво) прави списанието. Едно щракване само.

4. Фрийтане, много малко си написал за WLBC3. А и не е много оптимистично. Аз бих написал и десет листа за тая игрица и то само хвалебствия. Това е едно от малкото произведения на изкуството, които са ми попадали в ръцете. И си струва.

...за списанието какво да кажа, то се знае. Даже и без DVD сте най-добрите. Много поздрави на цялата работилница и продължавайте все така.

- Kanglet (Ангел Белчев)

Честито!

А замислял ли си се, приятелю, какво би станало ако в твоя клас имаше още един такъв хитрец като тебе? Можехте да обясните на дасканлицата по Литература, че сигурно е станало някакво преливане и кръстосване на мисли в ефира на телепатично ниво и така се е стигнало до идентичните ви текстове на класното.

Иначе няма лошо, радвам се, че поне има някаква полза от нещата, които пиша.

По отношение на StarCraft 2. Преди доста време – не помня вече колко - някъде, в някоя статия бях писал някакви неща за това защо НЕ смятам, че продължение на тази феноменална игра ще има. Поне не и в близко бъдеще. Концептуално, точно този тип RTS-и, достигнаха своя кулминационен връх със StarCraft:BW. От тук насетне трябва да се мисли нещо ново. Blizzard не са точно фирмата, която ще си позволи пускането просто на някакъв клонинг на своя игра. Мисля, че философията им е всяко тяхно заглавие да е уникално и да остане в историята. Един втори SC би принизил първия. Може би като мине още някоя година, от дистанцията на времето те да решат да използват легендарния статут на играта и да направят продължение, но според мен то в никакъв случай няма да е концептуално идентично с оригинала.

Колкото до Warlords battle Cry 3 – мисля, че съм казал това, което трябваше. Играта е добра, но вече започва да намирисва на застояло – нищо концептуално ново, което да променя геймплея, а повечето от старите й недостатъци си стоят.

- Freeman

***

KING OF SODOM DRINKS AGAIN...

Моля прочетете докрай, това писмо. Може да ви заболи. Може да ме намразите, но все пак го прочетете.

Жалко, копелета, жалко. Вие ме опровергавате с всеки изминал ден. Оскотявате. Животът ви смазва, вече сте почти като някви юпита и няма да се учудя, ако се окаже, че всеки петък се смилате от бой на паркинга или се горите със солна киселина. Да, така е, разбирам ви и не ви виня. Всеки има своите приоритети и смятам, не – сигурен съм, че ако бях на ваше място и аз щях да правя всичко, което се иска от мен, за да ръся кинти, вместо да пиша за съмнителния (да се чете див и умопомрачителен) кеф на десетте аверчета, дето се събират на по един омачкан брой и каса бира и де факто вкарват мизерните 5 кинта и още по-мизерната си благодарност. И обожание. Знам. Не живеем в утопия. Никой от нас не може да си позволи да живее в лукс, разбираш ли, щото има 6 вили под наем и може да си позволи да си издава списание за кеф, само за едната слава и за опияняващото удоволствие да се чувстваш гуру.

Така е у нас. В желанието си да излизете някой гъс (сори, че така ви говоря хора, ама просто ви е ясно, че уъркшопа умира и се ражда ПиСи уъркшоп шит) вече станахте адски патриоти. Слушате „всякаква музика" (какво стана бе метълчета?). И най-безумното от всичко – съвсем очевидно Пулсар ви броят – във всяка статия задължително се говори за вашето мнение дали играта си заслужава парите, които се дават за

нея – струва ли си да Я КУПИМ. Разберете. И аз вярвам, че някои игри заслужават да бъдат купени в оригинал /Балдърс Гейт я купих тамън 2 пъти оригиналка/, но не и ако това означава да спестяваш два месеца или да гепиш огледалата на s класата на мутрата отсреща. Но това беше някога, бях малък и за мен игрите бяха всичко, но вече не е точно тъй. И повярвайте, не – няма да броя 60 левки дори за Дифайънса (поклон и аплодисменти), ако това означава да зарежа тревата и алкохола, а то означава именно това. А помните ли времената, когато във всяка статия пишеше за BASF- чето и за най – близкия клуб/щото на Славейков ДЕРАТ – 15 кинта – срамота!!! Т'ва са си три литра качествена пиячка! Така мислехте някога. И не ви ебеше, нито за рекламите, нито за шибаняците, които четяха ПиСи лайната/? Помните, помните…

Да държавата ни е гадна. И няма да се оправи. И никой не ни е виновен за това. И докато сме си се същите биещи се в гърдите олигофрени, затънали до шия в лайна, докато се просъляваме на 14 год. пишлемета, които викат българи юнаци след като паднахме от Швеция (Между другото мой комерсиални, оцеляващи приятелю, Свободни, верно ли мислиш, че говорим за патриотизъм или просто за абсолютна липса на интерес – нали знаеш „И да паднем и да бием пак ще се напием…". Аз не казвам, че в това има нещо лошо – не съм чак такъв лицемер, щото и аз съм на същия принцип- но извинявай, просто не те разбирам. Тоест те разбирам. Както разбирам идеално и УВАЖАВАМ Слави Трифонов и Азис. Не се обиждай няма нищо лошо в това. Шибан ни е живота, защо ние да сме по – стока?), така ще си я караме. Не, аз не викам за промяна. Не ридая за „доброто старо време". Не мисля, че ще променя нещо. Не, ние много си приличаме – да се бориш не е лесно, не е и смислено – по – добре си пусни „Напипай го", наливай се с Дедова усуканица и удави проблемите си. До утре де. Утре пак ще вършиш работата, която мразиш, ще се мазниш на публика, която мразиш (нема к'во да се лъжем, вече всяк'ви педерасти четат уъркшоп; няма го чувството на елитарност, на избраност, на превъзходство), да пишеш статии за игри, които трябва да бъдат продавани и въпреки всичко с неистови усилия да се опитваш да задържиш старите фенове, да им смигваш за „доброто старо време, достатъчно често, че да забравят славните времена, когато в Уъркшопа се пишеше истинското мнение на автора, а не жалки поръчкови статийки, които са само сянка на стария хумор.

Мразя живота си. Безсмислен е. И не може да е друго. Добре, че са приятелите и алкохола. Иначе досега да съм в лудница. Или пред входната врата с характерни за скочил от 7 етаж самоубиец травми. Сигурно и с вас е така. Може би не си го признавате. Може би изобщо не го знаете, но дълбоко в себе си усещате, че нещо хич не е наред, че не би тряввало, най – интелигентните и елитни гейм – журналисти, умишлено да снижават нивото си и съвсем очебийно да копират жалката си конкуренция.

Всичко, което не те убива, те прави по-силен. Така беше казал един недотам велик философ. Да. Жалката конкуренция ви убива. Убива ви с очевидното си ниско ниво с факта, че ви накара да се заяждате с нея, да станете доброволно, като нея...

Мисля, че ви досадих достатъчно. Единственото нещо, което човек иска да узнае не е истината, противно на традиционното схващане – най-непоносимото нещо е да узнаеш истината за себе си, да погледнеш в глъбините на душата си и да видиш… нищо…

Искам само да знаете, че аз наистина не ви критикувам. Само ви съжалявам, както съжалявам и себе си. Мразя ви, както мразя и себе си. И все пак ви обичам.

- Janus, former speaker of the Synod

Абе я лапай патката.

- Freeman

***

ЕДНО ВРЕМЕ

започвах мейловете към списания с „Ей, кво става маймуни ... „ или нещо подобно. Днес вече съм по-стар ще и се опитам да изкажа всичко по най-нормалния начин. Версусът за свободата привлече вниманието и бе изяден за отрицателно време, но в него всичко бе опорочено и напълно отклонено от реалната тема. Целият спор се превръща в „за или против законите и обществото". Еми сори, ама свободата не е да си достатъчно луд да отидеш в някое затънтено място и да си независим. Такова нещо като свобода не е съществувало, няма и да съществува. То е просто един идеал, използван от достатъчно умни кукловоди за водене на масите при всичките бунтове, войни и размирици. Още Разиел го каза „Свободната воля е илюзия" и няма нищо общо с елементарния избор - аз сега да отида да се нахакам в близката кръчма или да остана вкъщи на топло. Ако се замислиш, всеки избор днес наречен свобода или свободна воля бива вдъхновен от медиите, или поне това се отнася за така нареченото модерно общество. Истинска свобода Freeman-е не е свободно падане. Ще използвам заемка от едно филмче, за да бъдеш истински свободен около теб не трябва да съществува нищо, всичко трябва да е празно пространство за да не бъдеш зависим от каквото и да е, но ако няма с какво да се сравняваш и ти си само част от празно пространство, то тогава и ти се превръщаш в празно пространство.

Трябват ни ограничения, за да можем да усетим нещо подобно на свобода. Тоест темата прилича на някъв маркетингов трик, показващ лъскава опаковка с красива картинка и съвсем различно съдържание в нея. Относно съдържанието на статията , в конвенцията за правата на човека (или може би някаде другаде) пише, че „личността трябва да пожертва малка част от свободата си, за да бъде част от дадена държава". В България е абсолютно беззаконие, спор няма. Снейк, не знам за каква аудитория пишеш, но аз съм минал пълнолетие и не можеш да ме впечетлиш с „тревата е по-вкусна, защото е забранена".

И така копелета, не знам, обаче супер ми са антипатични тия две страници. Freeman-е хората са равни по default от рождение, въпросът е след това до колко ще им бъде дадена възможност да се развиват. Не знам, абе въобще кво сте седнали да четете глупостите ми. Просто се чувствам измамен и заради това сега пиша, но все пак who gives a damn what I think, с други думи както и да е, въобщи забрави кво си прочел ако дори си стигнал дотук, иди пий една бира и заради мен, и нека утре отново започнем своето ежедневие и да се надяваме, че всеки избор, който правим е наш и само наш.

- s2501

Позволи на грешните правото на грешки, приятелю.

Това също е част от чувството за свобода, като се замислиш.

Ако се чувстваш измамен, аз се чувствам длъжен да ти се извиня. Но не сме целели да те излъжем – теб, или някой друг.

Казваш, че свободата не била свободното падане – опитвал ли си, че да знаеш?

Опитай, но ако можеш – не се страхувай.

В източната философия най-добре е застъпена и обоснована тази категория – единствената свобода, която съществува е тази на духа. Дори ако духът ти бъде окован от дълг, той пак може да бъде свободен, просто трябва да си лишен от страх. В това число и от смъртта.

- Freeman

С КАКВА СКОРОСТ ИГРАЕШ РЕЙСЪРИ?

Doom 3 стана златна

Най-накрая чакането свърши и PC изданието на дългоочаквания шутър на id Software и Activision - Doom 3 - стана „златно". По думи на Todd Hollenshead (PR на id), играта трябва да се появи по магазините в САЩ още на 3-и август, а за Великобритания като пускова дата е посочен 6-и. Освен това от id Software обявиха, че ще бъде пуснато и демо на играта, но не по-рано от появата ѝ в американските магазини. See you in Hell!

Междувременно стана ясно, че най-накрая Doom III филмът ще го бъде. Правата са откупени от Warner Brothers и в момента са притежание на Universal, а в главната роля най-вероятно ще видим Шампиона на народа – Скалата. Слуховете говорят, че режисьор ще бъде дебютанта Енда МакКалион. Началото на снимките ще е през Септември 2004, а студиото в Прага ще бъде освободено през Февруари 2005.

HL2 Системни изисквания

В интервю за Gamespy Gabe Newell от Valve Software е дал малко повече информация за системните изисквания на Half-Life 2. Минималните се движат около процесор на 1.2 GHz, видеокарта с поддръжка на DirectX 7.0 и 256MB RAM, а за да се насладите на всички прелести на играта, ще ви трябва машина над 2.4 GHz, DX 9.0 видеокарта и поне 512MB RAM памет.

Fallout 3 ще живее!

Interplay Entertainment Corp. обявиха, че са подписали договор с Bethesda Softworks (авторите на поредицата The Elder Scrolls), според който вторите получават право да разработват игри с лицензи на Fallout за PC, конзолите от ново поколение и джобните им събратя (GBA: SP, PSP, Nintendo DS). За Interplay-ци остават правата върху интелектуалната собственост и възможността да разработят и издадат MMORPG в света на играта. Веднага след обявяването на сделката Herve Caen от Interplay сподели с пресата, че няколко големи компании са проявили интерес към закупуването на лиценза, но той и колегите му са преценили, че опита на Bethesda Softworks в областта на ролевите игри е твърде сериозен, за да го пренебрегнат. От своя страна Владко Андонов, президент на Bethesda, каза че Fallout 3 вече е в разработка, заедно със следващата част от сагата The Elder Scrolls. Повече информация и по двата проекта ще ни бъде предоставена в най-скоро време, а от компанията разработчик вече наемат нови сътрудници, които да работят по Fallout 3...

PS3 на E3 2005

На PSP пресконференция в Япония от Sony са съобщили, че на следващото E3 ще покажат готов прототип на PlayStation 3, заедно с игри за него. Всичко това би трябвало да изненада най-вече Microsoft, тъй като те отдавна лансираха апетита си първи да изкарат нова конзола на пазара, изпреварвайки Nintendo и Sony. За тяхно голямо съжаление, обаче, в момента те са единствената компания, която не е потвърдила нова машина за E3 2005, след като Nintendo преди известно време съобщиха, че наследникът на Gamecube, подвизаващ се под кодово име 'Revolution', ще бъде показан за пръв път именно на Electronic Entertainment Expo в LA. Очакваме включване от MS...

Край на Sierra

Едно от най-големите имена в историята на гейм-бизнеса ще си остане само на хартия, тъй като шефовете от Vivendi Universal съкратиха по-голямата част от служителите на компанията. Това е част от инициативата на гиганта да съкрати 350 свои служители, като по този начин се гонило подобряване на ефективността и намаляване на разходите на компанията в Северна Америка. Bye Sierra. Ще ни липсваш.

WON спира да работи на 31-ви юли

От 26-ти юли започва процедурата по спирането на сървърите на WON - мрежата за онлайн игра на Valve. Цялата история ще приключи на 31-ви юли. Това значи, че играчите вече няма да могат да ползват Интернет възможностите на игрите на Valve, например Counter-Strike 1.5 през сървърите на WON. Желаещите ще могат да продължат да играят игрите на Valve онлайн, като си изтеглят и инсталират Steam и си създадат акаунт. За повече информация посетете www.steampowered.com. Потребителите на Counter-Strike 1.5 ще получат през Steam безплатен ъпгрейд до Counter-Strike 1.6.

Swingin' Ape и StarCraft: Ghost

Към края на миналия месец се разбра, че Nihilistic Software са преустановили работата си по StarCraft: Ghost. Е, сега Blizzard обявиха кой стои зад играта в момента - това са Swingin' Ape Studios (известни единствено с екшъна си Metal Arms: Glitch in the System). Има голяма вероятност това студио да поеме разработката и на други заглавия от каталога на Blizzard, но това в момента е на заден план.

говори ми

Историята на KOTOR II е класически разказ за доброто срещу злото, хуманността срещу Силата, подкрепена с големи количества огнева мощ. Преди Обсидиан да започне проекта, историята е била едва започната – имало е само някакви плахи щрихи; а настоящата версия е изцяло рожба на Обсидиан, създадена практически отначало. Действително, имало е някои елементи от нея, които LucasArts са искали да видят (или по-точно не са искали да виждат в играта), с които по някакъв начин ще трябва да се примирим: играчът трябва да започне като джедай, Сит ще бъде значителна сила в играта, ще се играе без спомени или видения за бъдещето, и ще бъдат окастрени и още някои спойлващи елемента.

Крис Авелоун, ***Obsidian Entertainment***

Братя Уашовски са създали изцяло нова история за MxO, която ще се разкрива периодично малко по малко. Ще има няколко пътя, по които вие да премините през историята, и в момента се работи по това да е сигурно, че всички играчи ще могат да заемат своето място в нея, независимо от способностите на героя им. Специфичните черти на историята, разбира се, няма да ни бъдат разкрити, но въпреки това поне основните персонажи ще участват и в играта. Все пак, MxO е четвъртата част от поредицата за Матрицата и е нормално в нея да участват познати герои от филмовата трилогия.

Уилиам Уестуотър, ***Monolith***

Наистина исках да уловя духа на Doom 3. Глава 1 трябваше да разкаже историята на играта. В крайна сметка я предадох, но на 46 страници, като всичко е базирано на оригиналните сторибордове на играта. Играта еволюира по един доста интересен начин, след като използвах сторибордовете – един вид това е нещо като Director's Cut. Освен това в книгата са намерили място глави за създаването на оръжията, чудовищата и локациите. Имам цяла една глава интервю с Джон Кармак, последвана от 7 страничен речник на термините, които той употреби. Целта беше да се създаде книга, която да е интересна за хората, които се занимават с гейм-дизайн и графики и също така да бъде достъпна за крайните потребители – феновете на играта.

Стивън Кент, ***автор на „The Making Of Doom 3"***

Страхувам се дали ще можем да задоволим нашите собствени очаквания. Приемаме всичко, което правим около Fallout 3, много сериозно и бих казал, че сме по-критични сами към себе си, отколкото феновете. Много сме внимателни, когато става въпрос за определен франчайз. Мисля, че хората могат да видят с какво внимание подходихме към Elder Scrolls и да се успокоят, че ще сме толкова и дори по-грижливи към Fallout. Гордеем се със себе си, че умеем да държим франчайзите на ниво и същевременно да вкарваме по нещо ново със всяка нова игра. След като казах това за новостите, съм сигурен, че вече има малка група хора, които искат да ни убият само защото сме си го помислили. Но същите тези искаха да убият и Питър Джаксън, тъй че по-добре да го игнорираме и просто да направим нещо жестоко, което с кеф ще изиграеш.

за втори път обратно в замъка Wolfenstein

Играта няма да се разработва от id, а за най-вероятен дивелъпър се спряга името Splash Damage. Това обяви по време на интервю за геймърската телевизия G4 Todd Hollenshead. Той допълни, че тя вече се разработва и че ще ползва Doom III енджина.

Splash Damage са автори на безплатната добавка към Return to Castle Wolfenstein – Enemy Territory и мултиплейър частта на Doom III. Явно пичовете си разбират от работата, тъй че тръпнем в очакване да видим „преродения" BJ Блязковиц на нашия монитор.

UO: Samurai Empire

Още когато преди месец EA обявиха, че прекратяват работата по Ultima X: Odyssey, имаше намеци, че се работи по нещо ново. Сега вече от Electronic Arts го обявиха официално - през месец ноември тази година ще бъде пуснато за разпространение поредното допълнение за Ultima Online - Samurai Empire. Както подсказва името, този път нещата леко се различават от тестваната и изпитана формула на UO, като приключението ще се развива в инспирирана от Япония страна и ще дава възможност за развиване на два нови типа герои - Samurai и Ninja. Доколко това е добра идея, могат да кажат само ултима-гийковете, но то пък това и само тях си ги интересува.

Продължение на Painkiller

Поляците от People Can Fly смятат да ни зарадват с продължение на антихуманната касапница Painkiller. Продължението ще се нарича Battle out of Hell и ще ни придложи десетина нови сингълплейър нива, допълнителни мултиплейър карти, нови врагове, гейм модове и ново оръжие, което за момента се пази в тайна. Експанжънът се очаква да се появи по рафтовете преди края на годината, а дотогава събирайте Таро карти и се молете да видите второто (скрито) привъртане на играта.

Vampire: The Masquerade филм

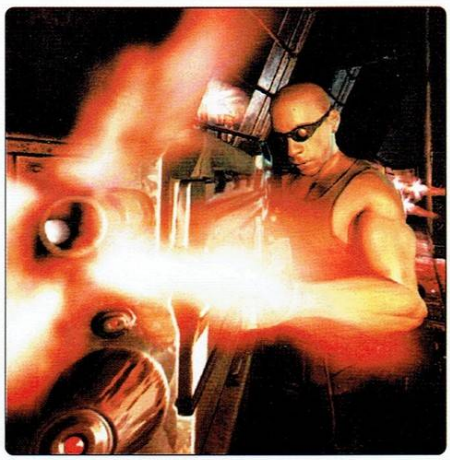
New Line са закупили филмовите права за ролевата игра, инспирирала пичовете от Troika Games за създаването на задаващия се хит.

Модната напоследък тенденция да се правят филми по култови игри (за съжаление, повечето филми се оказват покъртително тъпи), явно няма да подмине и ролевия жанр. New Line Cinema обявиха, че са закупили филмовите права за популярната pen-and-paper игра Vampire: The Requiem, продължение на също толкова популярната Vampire: The Masquerade, която е инспирирала създаването на Vampire: The Masquerade - Redemption и Vampire: The Masquerade - Bloodlines, която пък трябва да излезе през октомври и е реализирана с Half-life 2 Source енджина. Дано не се окаже поредната тъпотия, казвам аз...

Riddick и за PC

Този месец официално бе оповестено, че играта за Xbox Chronicles of Riddick ще бъде портната и за PC. Играта трябва да се появи паралелно с DVD изданието на едноименния филм, където главна роля изпълнява Вин Дизел.

Chronicles of Riddick е дело на Starbreeze Studios, авторите на Enclave и не чак толкова успешния Knights of the Temple. Според западните ни колеги това е най-красивата игра за Xbox, излизала до момента, и една от най-красивите въобще. Графиката е близка до тази на Doom III, а само до третата седмица от излизането ѝ Chronicles of Riddick продаде 110 000 бройки, което вероятно се е харесало на Vivendi и те на свой ред са решили да ни зарадват с PC версия.



Command & Conquer 3?

Този месец в нета се появи картинка с монитор, на който гордо се мъдри надписа Command & Conquer 3. По-късно един от дизайнерите в EA се кле на килимче, че това било направено ей така – щот си нямали работа хората. Ние естествено не им вярваме и очакваме с нетърпение поредната игра от поредицата, която според слуховете ще се появи някъде през 2005 година.

ЧРД Quake!

Любимата ни игра за мултиплейър, така обичаният от нас Quake навърши 8 години на 22 Юни. Тогава, през вече далечната 1996 Джон Кармак и компания създават първия истински 3D екшън. Ха, честито! Повече информация за Quake може на намерите в статията „История на екшън игрите от първо лице" на страница 60.

CS: Source новини

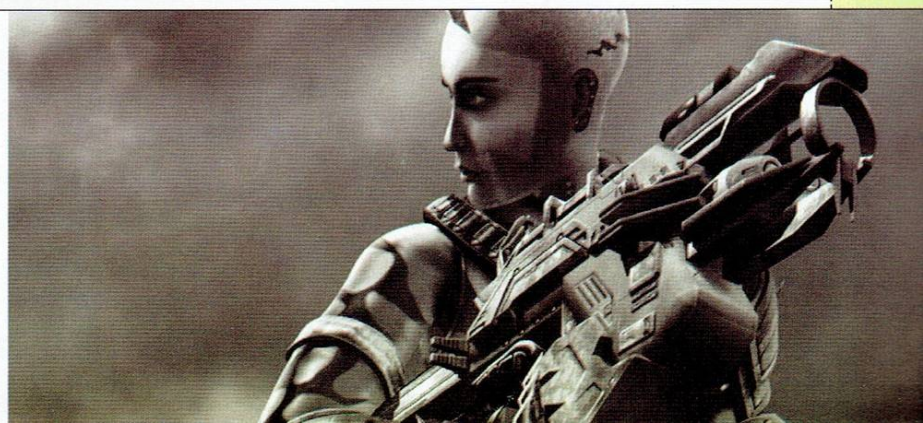
Бета на новата „мрежова мания" се очаква да се появи до края на месеца. Това обяви Дъг Ломбарди от Valve. Цялата игра се очаква да идва като безплатна екстра към Half-Life 2, за който Виктор Антонов (четете за него в GW60) ни подшушна, че се очаква да се появи в края на Август или началото на Септември, тъй като вече е в бета стадий.

Counter-Strike Source от своя страна ще използва четири пъти по-големи текстури от тези в сегашния CS. Лошата новина е, че от играта най-вероятно ще отпадне riot shield-ът.

CS

за ежедневни новини посетете
www.3dzone-bg.com

С КАКВА СКОРОСТ ИГРАЕШ ЕКШЪНИ



BLITZKRIEG 2

Предвид оскъдното инфо за това заглавие към настоящия момент, то ще бъде превюирано по следния начин:

Добрите новини:

Още веднъж последният най-мащабен военен конфликт в човешката история ще бъде затворен в светещият квадрат на монитора ти. Макар до излизането на играта да остава цифра време, **Blitzkrieg II** на *Nival Interactive* определено обещава да е следващият неоспорим носител на короната „Тактическа екшън игра, базирана на Втората световна война". В рамките на четири продължителни кампании, ще имаш несъмнената привилегия да поведеш в битка една от армиите на „големите" участващи във Войната – САЩ, Великобритания, Съветите или Германия. И за да бъде всичко още по-забавно и реалистично, тук-там из полето на битката ще се мяркат военните части и на Франция, Италия и Япония.

Blitzkrieg II ще включва повече от 60 разнообразни бойни мисии, в рамките на които ще можеш да командваш над 250 различни, исторически достоверно-изглеждащи модели на превозни средства, както и 60 типа пехотни подразделения. Традиционните за всяка нация бронирани, въздушни и водни единици ще бъдат придружени от специализирани юнити като пешаци, въоръжени с огнехвъргачки или противотанкови оръдия. Ще има специални единици, уникални за всяка една от достъпните за игра нации, в това число подобрени „инженерни" камиони, пълни със щастливи работници, които ще се занимават с неща като поставяне на мини, копаене на окопи и изграждане на отбранителни съоръжения. Строежът на определени сгради, както и завземането на ключови постройки ще позволява използването на различни бонуси, като например възможност за получаване на подкрепления. При завземането на докове и пристанища ще получиш достъп до опции като стоварване на десант и превозване на войски по вода, а завладяването на въздушни бази ще ти даде възможност за получаване на подкрепения по въздуха.

Nival Interactive изцяло са преработили графичната платформа на играта и в резултат **Blitzkrieg II** вече ще разполага с изцяло триизмерни терени и единици, както и с динамична камера. Играта ще има четири степени на трудност, като авторите твърдят, че на normal изиграването на една типична мисия ще отнема около два часа.

Лошите новини:

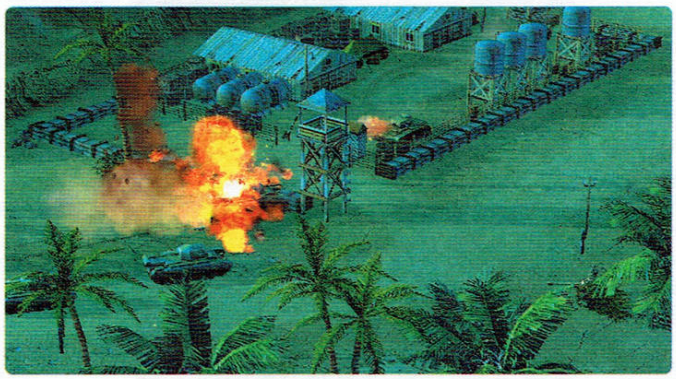
Поредното предъвкване на омръзналите ти до болка събития,затворени в историческата рамка: От Немската инвазия в Полша до Финалния щурм на Обединените сили на британски, щатски и съветски войски над Фашистка Германия. Макар да предполага мащабни, исторически издържани военни конфликти, **Blitzkrieg II** твърде вероятно ще е поредната тактическа реално-времева „WWII" игра, която не дава никакви признаци за изпъкване над клиширалият модел на подобни заглавия и разчупване на геймплея.

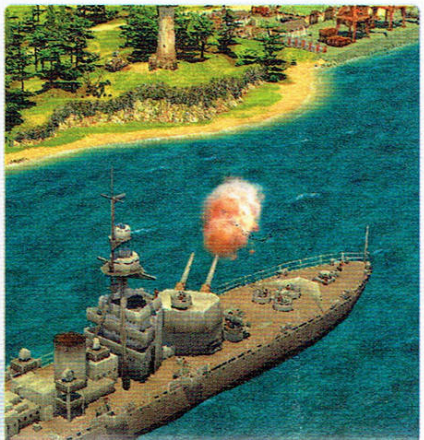
Особено разочароващ е фактът, че традиционно пренебрегвани нации, като Италия, Япония и Франция отново са изтикани в периферията и не са достъпни за самостоятелна игра.

Измежду 300-тата обещани юнити надали ще срещнем някоя невиждана, принципно нова военна единица – темата е пре-експлоатирана, а историческата достоверност не дава никакви възможности за творчески вариации. Нещо повече - според много западни колеги наличието на прекалено много единици е по-вероятно да понижи качеството на геймплея, отколкото да доведе до видими подобрения. Съществуват реални опасения, че усложненият микромениджмънт ще направи играта тромава и объркваща.

Накрая – динамичната камера, новият триизмерен енджин и възможностите за зуум са добра идея, но предвид факта, че до момента Blitzkrieg серията се придържаше към добрата, стара изометрична 2D перспектива, вероятно играчите ще посрещнат прехода към 3D със смесени чувства.

- Duffer





Думата „превюирано" би възмутила дори и Александър Балан. Ще се обърне в гроба горкият.

ПРОИЗВОДИТЕЛ EA CANADA РАЗПРОСТРАНИТЕЛ ELECTRONIC ARTS ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ ЗИМА 2004
САЙТ WWW.EAGAMES.COM/OFFICIAL/NFS/UNDERGROUND2/US/HOME.JSP ЖАНР РЕЙСЪР ОЧАКВАНИЯ ОГРОМНИ

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

предварително

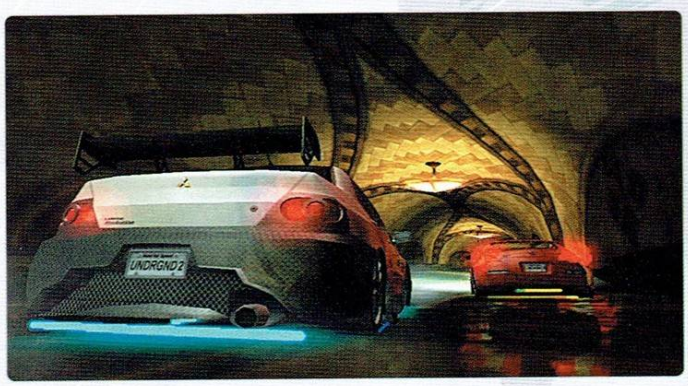
Малко след края на E3, на който при затворени врати и за избран кръг от Електроникартсопомазани журналисти е било демонстрирано демо на NFSU2, из нета, като дребна шарка в детска градина, плъзна повече информация относно това толкова очаквано заглавие.

Накратко – NFS:U2 ще продължи традицията на предишния хит, с някои разлики, изразяващи се предимно в мащабността на заглавието. Разбирайте - повече предизвикателства, модели автомобили, локации, където да карате и най-вече ъпгрейди и визуални подобрения.

Да разгледаме града. Една от основните критики към първата част, смятам помните, беше, че цялото действие в нея беше ситуирано в един измислен град – което само по себе си не е чак толкова лошо, стига трасетата да не се припокриваха в такава грозна степен. Нерядко единствената разлика между две отделни трасета беше, че в единия случай просто минавахме маршрута на обратно. Между другото общата дължина на пистите в първия Ъндърграунд беше едва 40 километра – крайно недостатъчно! Навиците, казват, умирали трудно – в бъдещото заглавие действието отново ще тече в един измислен град. За щастие обаче традициите не са това, което бяха, затова общата дължина на пистите ще е 200 километра, като трасетата са разделени на 5 отделни квартала. Хвала!

Някъде четох откровенията на един от журналистите, гледали демото – имах чувството, че пичът вероятно е преживял еякулация, докато е писал, толкова патос, и то само поради факта, че въпросните квартали много приличали реално съществуващи в градове като Ню Йорк и Лос Анджелес. Абе, американци, кво да ги прайш. Както и да е, това обаче ме навежда на мисълта, че е възможно всеки квартал да е вдъхновен от реална локация.

Сега, след като разполагаме с доста по-голям град, пред нас се откриват следните възможности. На първо място, след като спечелим някое състезание, освен парите, които ще получим, ще ни се снесе информация за това къде се провеждат други подобни street races. С други думи, предоставя ни се право на избор вече – сами ще определим кои предизвикателства да приемем. Нямам нищо против малко нелинейност, играта се нуждаеше от нещо такова и мисля, че тя ще облагодетелства атмосферата и съпреживяването.



Парите, които печели човек, обаче, се предполага да може и да ги изхарчи. Разбира се, по стрипти́йз барове няма да може – това просто е друга игра, момчета – но авто-сервизи, магазини за аксесоари и тунинговане ще можете да посещавате. За тяхното местоположение отново ще разбирате, ако се ослушвате на улицата и най-вече надавате ухо за разговорите след победа на състезание. Слухтене му е майката. Слухтенето в нета довя до ушите ми засега непотвърдения официално слух, че след като си закачите новозакупените придобивки, ще имате възможност да направите детайлни настройки по колата – от скоростната кутия до окачването – до постигането на най-удобно и ефективно каране. Със сигурност се знае, че ъпгрейдите по автомобила отново ще са с напълно лицензирани части и комплекти.

В тази връзка доста добри неща се чуват и за ъпгрейдите по имиджовото разкрасяване на возилото. Освен, че лепенките и видовете бои ще са два пъти повече, в NFS:U2 ще има визуални ъпгрейди от рода на вдигащи се врати (Lamborghini Diablo style, baby) и колони и съб-уфери в багажника. Последното ме кара да си задам въпроса дали ще има музика в играта преди да си инсталираш колони в автомобила. Ще видим.

Като казах автомобил – марките, които ще можем да „яхнем" този път са над 30. Все реномирани, квалитетни зверилища от производители като Nissan, Mazda, Mitsubishi, Toyota... е, има представени и няколко американски и европейски авто-концерна – колкото за цвят (хе-хе). Моделите, съчетани с разнообразието на ъпгрейдите, акумулират един общ брой от възможни за създаване уникални автомобили, който е 8-цифрен!!!

Е, какво повече му трябва на човек? Как какво – играта за бога! Няма, батка. Играта чак на есен. Все ще устискаме някак. Аз лично смятам да устискам и надеждите си, че EA, които обикновено покриват огромна част от обещанията си, ще направят същото и сега.

- MrAK

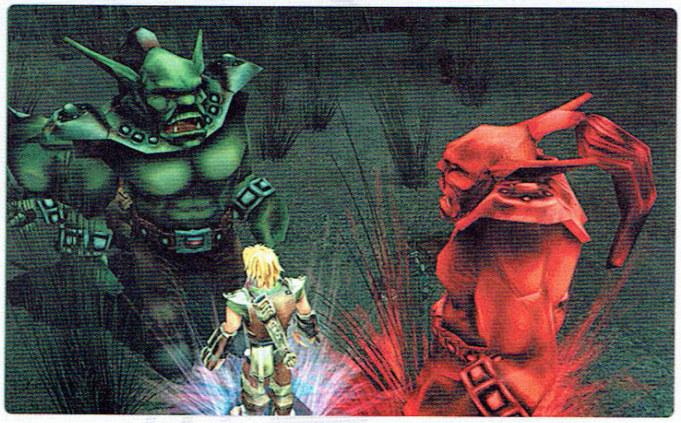
И накрая наш-хубавото. В историята отнобо е намесена готина мацка. Неин прототип е Brooke Burke - една адски популярна на запад, хм... палавница. За справка посетете www.brookeburke.com.

ЗАЩО СКОРОСТТА ТРЯБВА ДА Е ПРОБЛЕМ?

ПОПИТАЙ В КВАРТАЛА ЗА HOMELAN!

WWW.HOMELAN.BG

THE ROOTS



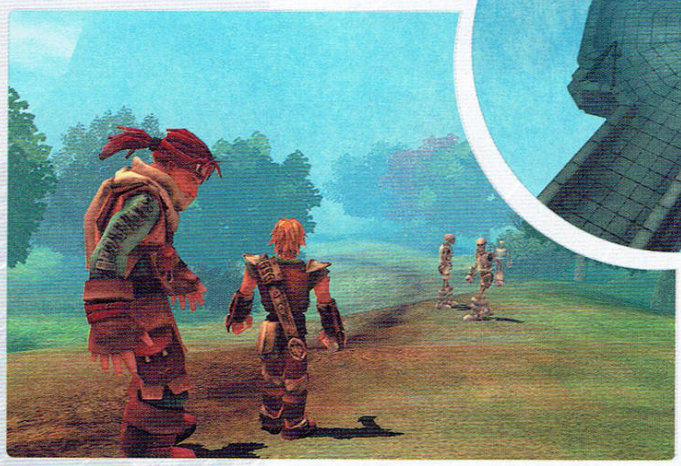
Имаме фентъзи обстановка. Имаме артефакти – шестте Дървета-Пазители. Имаме си древно пророчество. Имаме главен герой на видима възраст около 20-22 години, точно когато се чуди какво да прави с живота си. Имаме възцаряващо се зло, което осигурява добра професионална реализация за меча на гореспоменатия герой при, разбира се, добро заплащане с перспективи да достигне нивото на заплатите в GW.

Ето че с тези няколко реда си имаме и успешно изпълнен куест гласящ „започвай си статиите с историята"... Какво? Не ли? Не! Е добре, г-н гл. редактор, вие сте шефът – веднага лоудвам:

Ти си Ян, средностатистически герой в полско екшън-ориентирано RPG. Балансът в света на Лорат се поддържа от Мистичните Дървета-Пазители, които са оплели в корените си демони, застрашаващи благоденствието на човешката раса. Главният герой е сираче, отгледано от един от пазителите на дърветата и след като навършва пълнолетие, бива уведомен, че древното пророчество, касаещо бъдещето на света. се отнася точно до него и трябва да оправя бакиите на боговете. Относно лошковеца, на този етап авторите не искат да разкриват нищо повече от това, че пичът вече е започнал да унищожава дърветата едно по-едно. Само да не се окаже, че играта е спонсорирана от Green Peace и лошият да се казва Хилти или Хускварна.

Та като казах екшън RPG, да се уточня - става дума за конзолно RPG (да, играта се разработва паралелно и за X-box) - тоест забравете за лицензирани системи, тонове игрални характеристики или възможности за развиване на героя. На дневен ред имаме герои (към Ян в последствие ще се присъединят от 1 до 7 нови героя), които покачват уменията си според това колко често ги използват, а не чрез разпределянето на точки помежду им. Странно, но разработчиците *Tannhauser Gate* се гордеят не толкова със системата им от скилове/експириънз, колкото с бойния си алгоритъм. Според тях, системата им е крайно иновативна, тъй като ще обединява turn-based битки и реалновремеви такива - как ще стане тая работа, на мен поне, не ми стана ясно, независимо от офшорнасетте кубрилиона интервюта със създателите, които изчетох. Надявам се на тях да им е ясно обаче и като излезе играта да ни се изясни и на нас. Обещавам веднага щом излезе някаква що-годе разбираема информация за това да издадем извънреден брой, посветен на нея.

Да се върнем на битките. Те ще се провеждат на точно определени арени (70 на брой), като екранът ще бъде разделен на клетки. Ще можеш да придвижваш героите си във всяка посока, а препятствията по терена, и позицията, от която атакуват те (например фланговите атаки и тези в гръб ще нанасят двойно повече щети) ще са от основно значение.



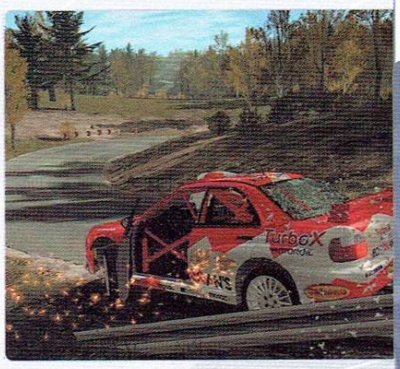
Като всяко уважаващо себе си RPG **The Roots** ще те срещне с около 120 NPC-та, които ще те въвличат в дълги и пространни разговори. За инвентара си ще можеш да избереш измежду 400те поразително еднакво изглеждащи оръжия, с които да режеш тотално отличаващите се едно от друго 100-тина чудовища. Това, изразено в цифри, щяло да прави около 25 часа геймплей. От където и да го погледнеш, звучи мизерничко за ролево заглавие. Може би в опит да компенсират това престъпление, авторите са повикали на помощ авиацията и с гордост ни съобщават, че в играта ще има мини-игричка, пресъздаваща състезание с цепелини. Добре де, да оставим черногледството – по-добре 25 часа качествен геймплей, отколкото 50 посредствен. И тъй като информацията за играта е толкова оскъдна, че не може категорично да се предполага колко добър или не ще е геймплеят да си останем засега с надеждата.

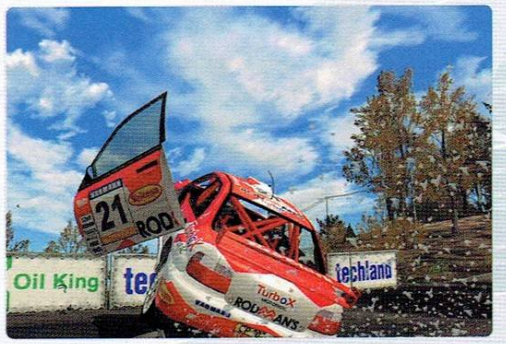
Визуално **The Roots** е черпила вдъхновение от японските RPG-та, поспециално от Final Fantasy сериите. Представете си в план нещо като европейска трактовка на мангата и анимето. Ако трябва да я оприличавам, бих казал, че се доближава най-много до **Silver** – не толкова като технология, колкото като атмосфера. Лорат се очертава да бъде един доста красив и пъстър свят, защото освен стандартните за жанра блата, гробници, планини, пустини и т.н са включени и някои неортодоксални локации като летящи острови, демонични крепости пълни с лава, както и изкривявания на пространството. На финала обаче ще те оставя с горчив вкус – поляците планират черешката на тортата, мултиплейърът, да е само за конзолната версия. Не знам за теб, но на мен вътрешното аз ми казва, че това заглавие смърди! Достатъчно унижения сме принудени да търпим напоследък ние – PC геймърите, за да преглътнем с лекота още едно. Поради което – въпреки, че принципно заглавия като **Silver** ми допадат – смятам да пренасоча големите си очаквания към потенциални хитове като **Bloodlines**.

-Krasleto

„Най обичам да root-им пички rubbing style!" - благоевградски системен администратор

XPAND RALLY





Здрасти! Нов брой, нов рейсър за bROkO...

Аз умирам за тях – дали са за ревю или превю, няма никакво значение, рейсър щом се казва – първа радост е за мене.

Така. Xpand Rally, многоуважаеми читателю, ще бъде представител на т. нар. off-road ралита, където на практика няма скоростна надпревара, няма преки съперници на пистата или трасето. Всъщност – няма и трасе. Само вие, пустинята/тундрата/прерията (и един мармот...), колата и таймерът. Играта беше представена на щанда на nVIDIA на E3, както и на Game Developers Conference 2004 и отзивите за нея са доста добри. Според думите на очевидци не случайно е присъствала именно на щанда на производителите на видео карти, защото ще е най-брутално красивата рейсинг игра до своето появяване. Визуално ще издуха **Underground** и **Gran Turismo 3**. Терените, върху които ще карате вавриат от пустинята Невада, през Полша (*Techland* са поляци, да не забравяме), Финландия и още няколко точки на света, предоставящи един наистина разнообразен и неповтарящ се експириънс. Добавете към това възможност за шофиране по всяко време на деня и няколко различни вида атмосферни условия (от слънчево време, през облаци, дъжд, мъгла, градушка и т.н.) и получавате една наистина богата гама от възможности. Представете си пустинята Сиера-Невада при залез, слънцето ненатрапчиво блести в предното стъкло, а вие си бръмчите по безпътищата и вдигате облаци прах зад себе си. Или нощен рейс във Финландия, по време на дъжд или градушка (It's gonna be a cold day in hell, folks)...

Няколко думи за автомобилите. Поляците явно са нямали пари за лицензи, така че ще се наложи да караме марки като Tiny Hooper, Flamenco, Lion, Center Cord, RV Wolf (...enstein, може би, хехе) и даже Fiat, което си е... Fiat . На всички тях ще могат да се правят най-разнообразни промени и ъпгрейди, с течение на играта – по външния вид и по всички чаркове вътре – като тези промени реално ще се отразяват на геймплея.

Само видовете гуми за над 15. Ще можете да правите всевъзможни калибровки на двигателите, смяна на скоростните кутии, амортисьорите, трансмисията и т.н.

Освен всичко това, колите ще търпят и щети. При това зверски щети – до обезобразяване. Минете няколко пъти през някоя по-остра скала и чао гуми! Счупете си фаровете по време на някой нощен рейс и чао светлини, респективно – чао всичко останало! Перспективата е фиксирана в първо лице, ще можете да гледате само иззад волана, но това не пречи да видите как предното стъкло изхвърча, направено на сол, последвано след малко и от предния капак. Не си мислете, че тук става дума само за козметика, защото когато останете по джанти например, веднага ще усетите промяната в начина на управление на автомобила.

Иначе контролите ще са простички – газ, спирачка, ръчна, още два бутона за ляво и за дясно и два за смяна на скоростите. Това е.

Тествалите **Xpand Raly** твърдят, че физиката не е 100%-во реалистична и че от заглавието това само печели, защото лекият аркаден привкус го прави много по-приятно за игра.

Дотук засега с инфото. Опитах да ви спестя бомбастичните обещания на разработчиците и може би по този начин да избегна превръщането на Xpand-а в поредната прехвалена игра (а през това време един мармот...)...

- bROkO

Бързай бавно... да бе! Дръжте ми... скоростния лост.

ОТ ЮЛИ
ДВА ПЪТИ
ПО-ВИСОКА
СКОРОСТ
НА СЪЩАТА ЦЕНА
WWW.HOMELAN.BG

ПРОИЗВОДИТЕЛ: RELIC ENTERTAINMENT | РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: THQ | ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: ЕСЕН 2004
САЙТ: WWW.RELIC.COM/PRODUCT/DAWNOFWAR/INDEX.PHP | ЖАНР: СТРАТЕГИЯ В РЕАЛНО ВРЕМЕ | ОЧАКВАНИЯ: МНОГО ГОЛЕМИ

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR

„...в ледения мрак на далечното бъдеще съществува само войната..."

„Започна Ерата на Битката. Огньовете на войната пламтят ярко от звезда на звезда. Силуетите на древни врагове изплуват от мрака, Крепостите на Хората потъват в кръв. Врагът надушва слабостта. И страха. Идва жаден за смърт. Врагът знае, че когато настъпи Нощта, човеците ще бъдат изтребени. Така и ще стане...

Това, което врагът не подозира е, че нощта няма да трае вечно. Ще има нова зора и нов ден на надежда. Когато пак ще се надигнем, за да отвоюваме обратно своето и да предадем враговете си отново на мрака. Така и ще стане..."

Това са редове от увода към ръководството на една от най-старите настолни военни игри - Warhammer 40 000. Подобни игри са малко познати по нашите краища, въпреки че отвъд океана се радват на завидна популярност. Аз лично пазя смътен спомен за една стара, стара PC игра, базирана на Warhammer 40k вселената - тактическа военна симулация, геймплеят на която много напомняше на псевдо-3D походовите битки в първите две UFO-та. Това обаче беше преди десетина години. Днес *Relic Entertainment*, създатели на гениалния **Homeworld**, са решили, че е време за нов опит за стратегическа игра, базирана на този популярен франчайз.

Вселената на **Warhammer 40 000** е доста интересна. В основата си това е ни повече, ни по-малко класически фентъзи свят – населен с орки, елфи, гоблини, магии и демони. За разлика от статичната история на вселени като Средната земя на Толкин например, в света на Warhemmer думата „прогрес" е доста добре позната. В резултат имаме една фентъзи алтернатива с 40 000-годишна история. Тук елфите отдавна са захвърлили мизерните лъкове и боравят с плазмени оръжия и лазерни карабини. Орките са си все същите тежко-бронирани, брутални бойни машини - само че вместо грубо ковани доспехи носят електро-механични екзоскелети, въоръжени с огнехвърлачки и механични триони.

Във вселената на Warhammer войната е начин на живот. Една безкрайна, кървава, унищожителна война, която четири раси водят от началото на времето. Културата и цивилизацията на тези раси е изградена около култа към битката, а всяка една от тях тълкува различно кървавите пророчества на този безкраен конфликт.

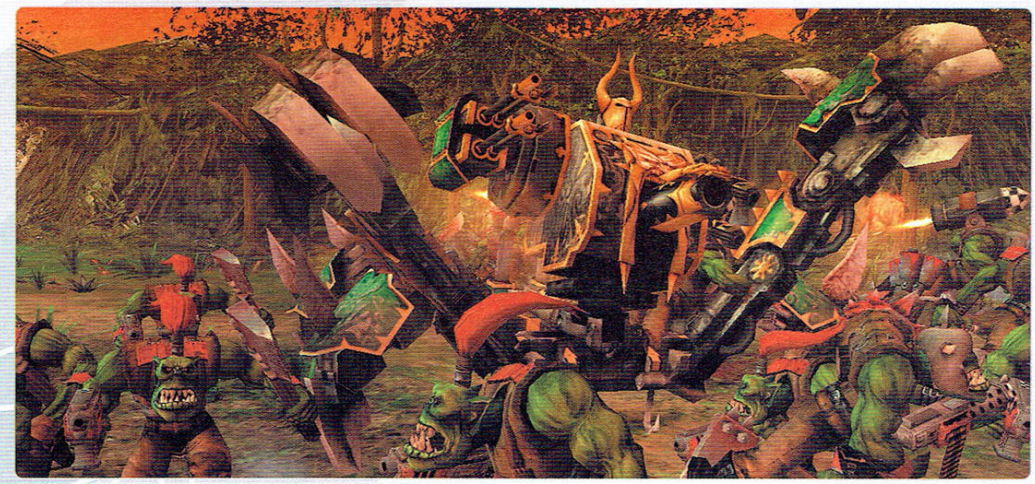
Space Marines са една от човешките раси. Те са религиозни фанатици. Боготворят войната, превърнали са я в религия и гледат на битката като на религиозно задължение. Именно около тях се върти историята в сингъла.

Chaos Warriors - втората човешка раса. Пълен антипод на Space Marines. Преди стотици векове те сключили неразумно споразумение с Демоните на хаоса, които сега владеят душите и телата им, използвайки ги като инструменти за осъществяването на целите и домогванията си, а именно – да завладеят измерението на Warhammer.

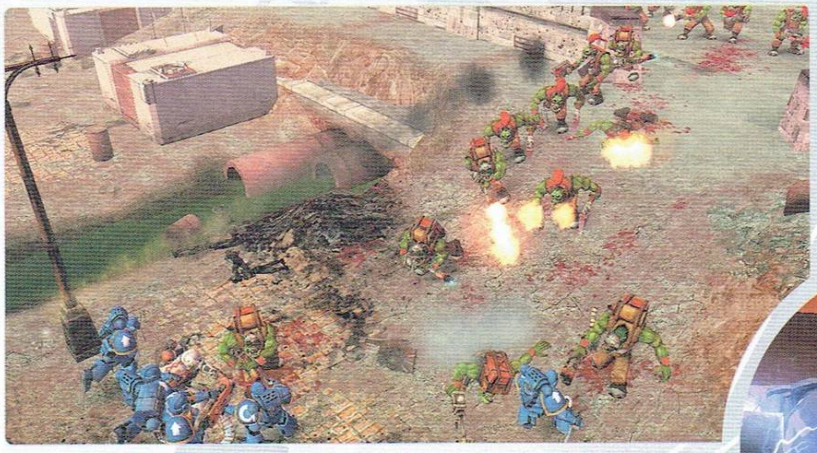
Elders - на практика това са „високо-технологичните" елфи. Мистериозна раса, чиято възраст и история далеч надхвърлят тези на хората. Владеят до съвършенство всякакви далекобойни оръжия.

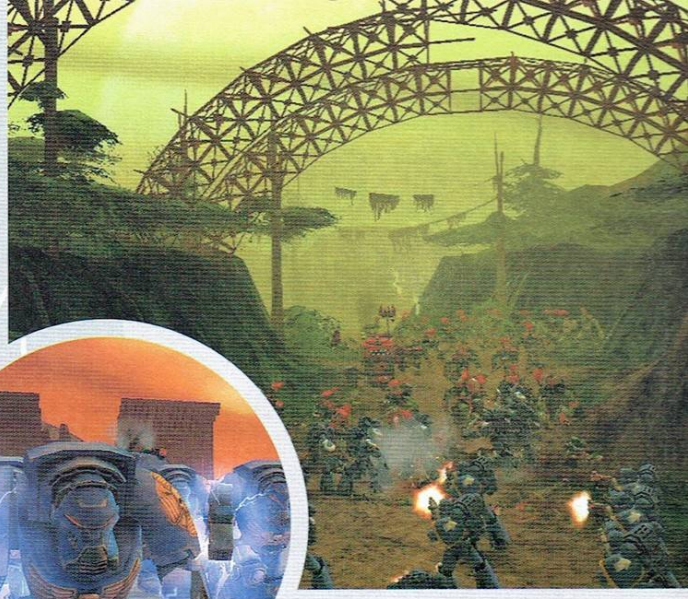
Орките – „раса-класика", подобно на клингоните от Стар Трек те живеят, за да се бият. Единствената причина за съществуването им е смъртта на врага. В кървавия ужас на войната те са в стихията си.

За **Dawn of War** *Relic* са избрали само една от расите да е достъпна за самостоятелна игра - Space Marines. В рамките на кампанията ще поведеш клана на Кървавите Гарвани (Blood Ravens) срещу нарастващата оркска заплаха на планетата Тартаръс. В последствие ще се окаже, че нещата на тази планета не са точно такива, каквито изглеждат на пръв поглед и скоро главният ти герой - Брат-Капитан Гейбриъл Ангелос и неговия верен съратник Изадор Акиос ще се окажат в центъра на заплетена интрига, в която са замесени Орки, Елфи и злите сили на Хаоса (те ще присъстват като NPC-та в кампанията). За щастие останалите три раси ще са достъпни в мрежова игра.



40,000 бойни чука - това си е цял социалистически машиностроителен завод.





Макар да се използват мотиви от настолните серии, разработвани от *Games Workshop*, геймплеят в **Dawn of War** на практика няма да има нищо общо с походовия характер на оригиналния Warhammer 40 000. Играта на *Relic* ще е чиста проба динамична, брутална и праволинейна реално-времева стратегия. Създателите на **Homeworld** имат похвалното намерение да ограничат микромениджмънта до минимум и да изместят фокуса на геймплея изцяло върху битките и бойната тактика. Тази си цел *Relic* се надяват да постигнат посредством няколко интересни комбинации от балансиращи техники и иновации в дизайна.

На първо място, всяка раса (в сингъл кампанията става дума само за Space Marines) ще започва играта с ограничен набор от единици. За да може да ги ъпгрейдва и да строи сгради, играчът ще трябва да овладее определени стратегически точки на картата. Контролът върху тях ще му позволи изграждането на база, рисърчването на разнообразни технологични ъпгрейди и получаването на подкрепления. Завладяването на стратегическите точки също така води то акумулиране на „реквизитни" точки и гориво, които де факто са и единствените два ресурса в играта. Производството на „работници" е опростено максимално - те са много евтини (практически безплатни) и тяхната единствена функция е строежът и ремонтът на сградите. Събирането на ресурсите става от колектори директно от източника. По този начин се обезсмисля тактиката на нападение над работниците с цел прекъсване снабдяването на вражеската база с ресурси. Освен това стратегическите точки ще бъдат разположени на трудно достъпни места, които, веднъж овладени, ще могат лесно да бъдат защитавани от малобройна войска. Това гарантира, че по време на игра фокусът ще е почти изцяло разположен върху битката и съвсем малко - върху мениджмънта.

Освен това *Relic* възнамеряват да включат специални единици - лидери, които освен че ще имат уникални умения, ще бъдат и видимо по-едри от останалите юнити. Играчът ще контролира не индивидуални единици, а цели взводове. Само превозните средства и бойната техника ще могат да се управляват самостоятелно. Героите (лидерите) ще могат да се обединяват с няколко взвода в армия. Това ще позволи създаване на големи бойни формирования с по-солидна огнева мощ и висок морал.

Всеки взвод ще може да се модифицира и да се въоръжава с различни видове оръжия. Така ще можете да разполагате с двама пехотинци, въоръжени с плазмени пушки и двама с огнехвъргачки в един взвод от четири войника, например.

Теренът ще играе важна роля в битката. Така например от позиция, разположена на върха на някой хълм, взвод от елфи-снайперисти спокойно ще се саморазправи с неколкократно превъзхождащ ги противник. Ако обаче врагът разполага с далекобойна техника или единици (мортири например), това би му позволило да се справи лесно със снайперистите, засипвайки ги с артилерийски огън.

Накрая - моралът. Този показател играе съществена роля в настолния вариант на Warhammer. Точно така ще бъде и тук. В **Dawn of War** той е ключов фактор. Когато моралът на взвода е нисък, бойната му ефективност ще спадне драстично и той ще стане лесна плячка за врага.

За графичната система, задвижваща **Dawn of War**, засега се знае малко. Това, което се сочи като отличителна нейна черта към момента, е невероятното ниво на детайлите и анимациите на юнитите и сградите. За системните изисквания може да се каже само, че според *Relic* тестовете на ранните версии на играта са правени на машина с Radeon 9800 Pro и 1.5 Ghz-ов процесор, на която тя е вървяла гладко.

Вероятно сами забелязвате колко схематично е представена играта в статията – за съжаление, подробна и детайлна информация за нея все още не е изнесена. Опитвайки се да чета между редовете обаче и взимайки предвид вниманието към детайлите и перфекционизма, с които принципно *Relic* подхождат към работата си, както и факта, че **Dawn of War** предизвика малък фурор с представянето си на E3, оформям в себе си изключително големи очаквания за това заглавие. Всички предпоставки за сътворяването на една великолепна игра са налице – прекрасна вселена, интересна игрова концепция, динамичен и едновременно с това изискващ оригинални стратегически решения геймплей, великолепна визия и естествено, споменавам го за втори път – *Relic*.

Дали всичко това ще се окаже достатъчно, ще разберем през есента. Междувременно си запазваме правото да ви информираме за всяка по-интересна подробност, свързана с **Dawn of War**, която се появи в близко бъдеще.

- Duffer

WarHammer 40,0000 е една от най-популярните настолни игри на Games Workshop, с които нямаме нищо общо.

MEN OF VALOR: VIETNAM

Ако произволно сте пускали телевизор поне 5 пъти в живота си, няма начин да не сте натъкнали поне веднъж на войната във Виетнам. Ако сте изиграли поне 5 произволни екшъна през живота си, няма начин да не сте се натъкнали поне веднъж на войната във Виетнам. Е, ако ви се потапя отново в гъстите, кални джунгли, този път обрисувани от Unreal Warfare енджин, ако ви се занимава отново с поредната групичка ИИ-глупаци, упорито твърдящи, че са „от ваште", но предизвикват съмнение, че всъщност са тайни противникови агенти поради факта, че много повече пречат, отколкото помагат – заповядайте насам.

Ако случайно сте усетили негативна нотка в горния параграф, веднага мога да обясня защо сте прави: **Men of Valor: Vietnam** разказва за морски пехотинец от трети батальон на US marine ground forces, адаш на нашия главен редактор (Dean Shephard). Та тръгнал той – този велик мъж, член на най-великата армия (американската), да изпълнява с песен на уста и светла национална гордост една обикновена мисия. Само дето в един момент от песен мисията се превръща в кошмар, с един единствен рефрен „Оцелей!". И от тук се започва - 12 мисии, ситуирани на 65 карти, около 20 часа геймплей – доволно. Компания ще ви правят няколко компютърно генерирани сънародници. „Задачите ви – гордо споделят разработчиците – са прости: оцелейте, грижете се за другарите си и се върнете вкъщи". Действието се развива от 1965 г. (началото на американската инвазия), а мисиите би трябвало да са исторически акуратни, съответстващи на сблъсъците във въздушната база Дан Нанг, офанзивата Тет, както и контра-нападението при Хю (абсолютно нищо не ми говорят).

След като е очевидно, че тази игра няма да се крепи на история, е редно да се запитаме – на какво тогава? Цитирам: страхотна графика, интерактивни скриптирани сцени, великолепен ИИ и реализъм – всичко това, според авторите. Дай боже да е така, амин! Обещават ни се автентични оръжия, униформи и превозни средства, с които да повторите историческите събития в също толкова автентична среда.

Оръжия. Общо двайсетина на брой, което включва и разните експлозиви. Говорим за АК47, гранатомет М79 и прочие. Ще можете да реквизирате и оръжията на убитите противници. Дотук – нищо ново. Да се надяваме, че ще е реализирано по начин, който да оправдае липсата на свежи идеи.

Ще имате също така възможността да застанете и зад картечните кули. Нещо повече – ще можете да изтръгнете картечницата и да я понесете със себе си, но в този случай муниците ви ще са ограничени, докато в първия – не.

Превозни средства. Използването им в някои мисии ще е решаващо. По време на битка ще можете поемете управлението над бронирания М113, хеликоптер UH-1, джип и мотор. При среща на яростна съпротива и корав враг ще разполагате с опцията да извикате неволята, която в конкретния случай ще се изсипе над лошите виетнамци под формата на тежък артилерийски обстрел, напалм, вър-страйк.

Мисии. Доволно разнообразни – в унисон с всички други достойнства на бъдещия шедьовър. Ще ви се възлагат спасителни операции на хеликоптери, пилоти и разни други персони, патрулни мисии, в това число и с лодка, наказателни операции от вида „намери и унищожи".

В услуга на реализма, в играта няма да има пръснати аптечки. Наместо това ще пребърквате труповете на жълтурите и в някои от тях ще намирате медикитове, с които да превързвате раните си. И това сме го виждали впрочем, или поне са го виждали тези, които са играли **Vietcong**. Здравето ви няма да се възстановява отведнъж, а ще се повишава постепенно и докато се лекувате по този начин, скоростта ви ще е занижена. Като цяло играта ще протича в пробези на къси разстояния от едно прикритие към друго, като междувременно ще бъде добре да се опитвате да внимавате и за капани. Можете да ги деактивирате, но това отнема време. Абе – като във **Vietcong.**

Графика. По посока на визията се сипят суперлативи. Наистина на шотове поне играта изглежда красива. Действието се развива сред хао-

По предварителна информация експанжона на играта ще се нарича Men of Valor: Iliantsi.

са на добре пресъздадена джунгла. Растенията и цялостната обстановка отговарят на реалната ситуация от началото на втората половина на миналия век. Unreal енджинът е бил силно модифициран с цел да изобразява възможно най-добре специалните ефекти от напалма и другите масови оръжия. И – естествено – всичко е фрашкано с детайли. Освен сред калта на джунглата, ще се разтъпчете по плажове, руини на храмове, подземни тунели и най-различни градски среди. Играта няма да гони Тийн-рейтинг, така че от смъртните анимации на героите няма да ни бъде спестено нищо. Похвално!

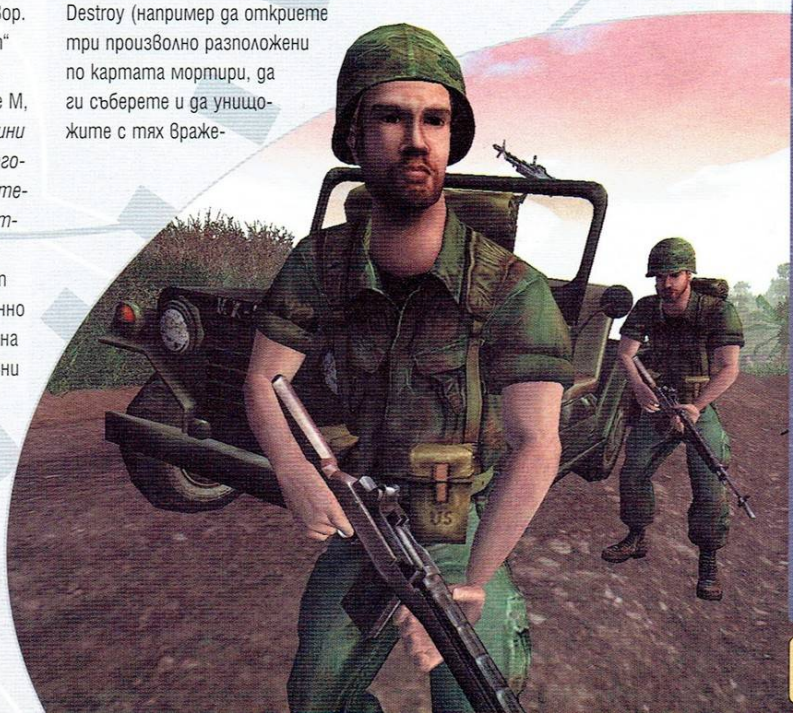
Изкуствен интелект. За него се говори много. И все хубави неща. Например, че ще разполагате с голям набор от команди за другарите си, че те сами ще имат грижата да не остават без амуниции, че ще са добри и полезни бойци и няма да умират лесно (дано само да не са толкова добри, че от вас на практика да няма нужда), че когато някой остане на ниско здраве колегите ще го отвеждат настрани и ще го превързват. Цялата атмосфера на заглавието е насочена към груповата игра, целейки се постигане на по-богато и автентично съпреживяване като. Освен това всеки отделен персонаж ще разполага със свой собствен, уникален психологически профил и ИИ, който ще го персонифицира и одухотворява. Авторите искат да не оставате безразлични, да почувствате войната и от гледната точка на мъката по загубения боен другар. Това ще ви кара да планирате внимателно маршрутите и действията си във вражеския периметър, за да не излагате хората си на излишни опасности.

Звук. Честно да си кажа той е нещото, което най ме впечатли от цялото изчетено за играта инфо. Музиката ще си бъде лицензирана от онова време (например хитове на Джеймс Браун). Хората ви ще говорят на най-различни американски диалекти. А виетнамците... ами те ще ви псуват на чист виетнамски, плюс това ще има и разни полуцивилизовани племена, които ще си плещят на собствен уникален говор. По отношение на думата „псуват" от предното изречение, държа да поясня, че рейтингът на играта е М, т.е. *„подходящи за лица на 17 години и нагоре. Заглавията в тази категория може да съдържат сексуални теми, по-интензивно насилие и ругатни"*. Освен това войниците ще си разправят шеги, ще контактуват реалистично помежду си. Постоянно ще се чуват заповеди от страна на лейтенантите, непрестанни псувни по време на битка и въобще звуците ще оформят голяма част от атмосферата.

Мултиплейър. Ето, че стигаме до нещо обещаващо. Той съдържа множество режими, като част тях ще са ориентирани към изпълняването на мисии (върху 16 специални карти), заедно приятелите ви (до 24 на брой). Разбирайте – кооперативни режими, като един от тях позволява да минете с другарчетата си кампанията. В него си избирате професия - зелена барета, тежък картечар (за американците), NVA наблюдатели (за комунягите) и т.н. Всеки от тези своеобразни класове има определени показатели за скорост, точност и броня. Скоростта ви ще се променя и в зависимост от това какво оръжие носите в момента. Разбира ще има Deathmatch, Team Deathmatch, Recover the Documents, Search and Destroy (например да откриете три произволно разположени по картата мортири, да ги съберете и да унищожите с тях вражеската база; или поне да попречите на врага да събере своите три). Ще има режим специално за PC, наречен Front Line, в който ще се трупат точки. Можете да играете от страна на Северно-виетнамската армия, опълчението на Виетконг или САЩ.

Очаква се играта да излезе за PC и Xbox през Октомври. Силно се набляга на факта, че се разработва **отделно** за двете платформи, т.е. PC версията няма да е порт, при това тя ще съдържа две специални бонус карти само за нея.

- Manna



от историята

Американското присъствие във Виетнам започва в 1963 с цел да се спре разпространението на комунизма. През август същата година президентът Джонсън (наследник на убития Кенеди), обявява началото на първото въздушно нападение.

Шест месеца по-късно започва въздушната кампания 'Rolling Thunder' – само в нея над северен Виетнам са пуснати повече бомби, отколкото през цялата втора световна война! В следващите пет години Виетнам поема средно 22 тона експлозиви на всяка квадратна миля територия. Общо са пуснати **7 милиона тона бомби** и дефолианти (химическо вещество за обезлистяване на растения). Убити са 2,6 милиона виетнамци.

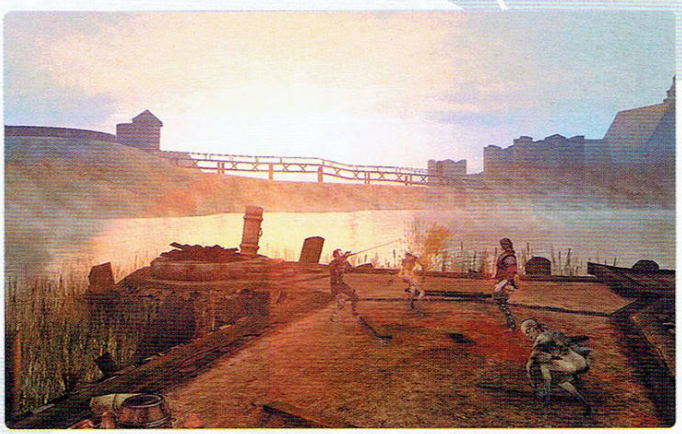
Американското присъствие нараства от 23 300 през 1963 г. на 184 000 в 1966, а най-високата концентрация на янки е 542 000 - Януари 1969 г., когато президент вече е Никсън.

Офанзивата Тет се възприема като ключов момент във войната: става ясно, че САЩ няма да могат да спечелят в този сблъсък и от тогава е само въпрос на време Америка да се оттегли унизена.

2015 е оклахомска компания, разработила забележително малък брой заглавия: само SiN: Wages of Sin (средна оценка 7-7,5), Medal of Honor: Allied Assault, не особено известното екипи заглавие Laser Arena, както и MoH: Frontline за Xbox.

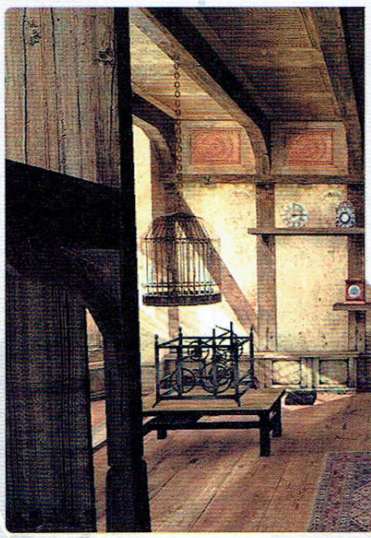
THE WITCHER

Явно *Bioware* са пълни с изненади тази година. След като хвърлиха една информационна бомба с анонса на *Dragon Age*, пичовете от RPG компания No:1 явно решиха, че това не е достатъчно и побързаха да ни зарадват с представянето на още едно неизвестно до момента заглавие.

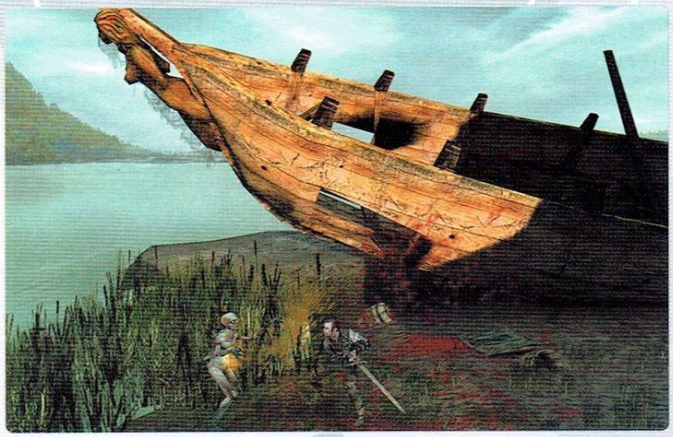


Когато за пръв път преглеждах информациите за **The Witcher**, през цялото време не можах да се отърся от едно натрапчиво, смътно чувство за нещо познато. Нещата дойдоха на фокус едва след като се поразрових допълнително за повече подробности относно фентъзи историята, върху която е базирана играта. Макар първоначално името на Andrzej Sapkowski да не предизвика никакви асоциации у мен, четейки творческата биография на автора и после, докато прехвърлях някой от заглавията на книгите от цикъла Hexer (или Witcher или WiedÒmin на полски), си спомних за един къс разказ, на който бях попаднал някъде през '90-те. Разказът се казваше „Зрънце истина" и историята в него се въртеше около една крайно нетрадиционна интерпретация на приказката за „Красавицата и Звяра". Централният персонаж в тази изключително оригинална фентъзи приказка носеше нетипичното име Вещер. Той беше странен хибрид между Ван Хелзинг и Кейн от филма Кунг-Фу – воин-единак, ловец на свръхестествени същества, който броди из населен с ужаси свят и чиято единствена мисия е да унищожава не-мъртви, върколаци, вампири и прочее зъл добитък. Това общо взето е и основата на сторилайна в **The Witcher**.

Лично мен новината, че авторите на това заглавие са избрали да почерпят вдъхновение именно от световете на Andrzej Sapkowski изключително много ме зарадва, тъй като въпросните светове в никой случай не са поредните претъпкани до отказ с клишета фентъзи вселени. Историите на този писател са меко казано нетрадиционни, а героите му (подобно героите на Джордж Мартин) никога не са просто добри или зли. За да илюстрирам това си твърдение, ще дам пример с участващ в E3 демото на играта некромансер. Традицията повелява „некро"-тата да са кофти пичове – зли гадини, които „добрите", корави герои да млатят с enchanted мечове по не-мъртвите кратуни. Не така стоят нещата в **The Witcher**. Некромансерът, с когото се среща Вещера в това демо, е странна птица - той се оказва някакъв мил несретник, поел по кривите пътища на черната магия в опити да съживи любимата си жена! Нещо повече – въпросният некромансер се обръща за помощ към главния герой. В замяна той ще му предложи куест-предмет, необходим на персонажа, за да напредне в играта. Изборът, който се предлага на героя, ще е или да помогне на Лича или да го заколи безмилостно. Както се вижда, в **The Witcher** няма недвусмислено добри или зли постъпки, а разликата между черно и бяло ще е доста мъглява. Няма да има един-единствен правилен или неправилен избор, а само различни алтернативи. Всичко това е подкрепено с добре балансирана система за трупане на репутация, като



В екипа на играта са взели участие Маг Стефан и по-голямата част от екипа на „Канал 2001"



всяко действие на персонажа ще се отразява по определен начин на развитието на историята. Нелинейност? О, да! **The Witcher** ще има различни завършеци – в зависимост от решенията, които героят взима.

За направата на това заглавие *CD Projekt* са избрали Aurora енджин. Да, това е същата графична система, с която са правени **Neverwinter Nights** и **Knights of the Old Republic**. Ще помоля да сдържите неодобрителното мърморене и безспорно основателните си упреци, че платформата е малко стара. Това е така наистина, но авторите имат няколко силни аргумента, които почти успяха да убедят дори мен – дъртият скептик – в правилността на това решение. На първо място, хората имат повече от солиден опит с този енджин, познават го в детайли – именно *CD Projekt* са пичовете, стоящи зад локализираните версии на заглавия като **Baldur's Gate, Planescape: Torment** и **Neverwinter Nights** – и могат да го изцедят максимално. Второ, редица западни колеги, имали шанса да видят демонстрацията на играта на E3, твърдят, че поляците действително са сторили чудеса при модифицирането на енджина. За целта *CD Projekt* са използвали 3D Studio MAX и макар **The Witcher** да е базиран на същата *tile*-архитектура на нивата, както и **NWN**, играта съвсем не изглежда като клонинг на някое от заглавията на *Bioware*. На помощ идват и куп DirectX 9.0 модификации – particle, lens flares- и water-ефекти, smoke анимации и прочее съвременни графични благинки.

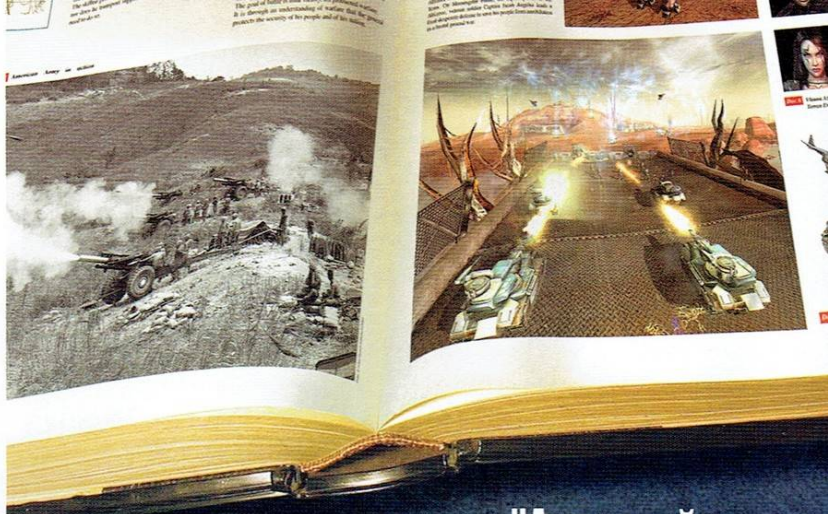
The Witcher обещава да предложи на играча едно съвършено различно преживяване от гледна точка на битките и бойната система. Играта ще съчетава third person перспективата, позната ни от **Knights of the Old Republic**, и комбат фийлинга от **Diablo** (да не забравяме, че все пак заглавието е обявено като action RPG). Но бойната система ще е значително по-сложна от елементарното „point'n'click". За да постигне нещо повече от жалко замахване с меча и за да реализира наистина мощна атака, играчът ще трябва да следи анимациите на атаката и да синхронизира своите движенията с тези на персонажа (т.е. да се опитва цъкането с левия клавиш да съвпадне със замахването на героя). По същия начин стоят нещата и при отбраната – ефективността на всеки блок ще зависи от това доколко точно играчът ще съумее да напасне клика с мишката, за да блокира вражеското нападение. Ако кликнете прекалено бързо (или прекалено бавно), играта ще ви „накаже" с по-ниска ефективност на атаката (блока) и по-малко точки опит.

За да бъдат още по-реалистични битките, при анимациите на движенията разработчиците са използвали специална моушън кепчъринг система и т.нар. „rag doll" физичен модел. В резултат персонажите ще се движат изключително правдиво и плавно.

Освен това те ще практикуват и различни бойни стилове. Базовите бойни стилове са три – балансиран (комбиниращ едноръчно хладно оръжие и магическа атака), нападателен (офанзивен – двуръчно оръжие или по едно във всяка ръка) и дефанзивен (отбранителен стил – оръжие и щит) – но ще могат и да се комбинират помежду си, както и да се сменят свободно по всяко време, като за целта играта ще може да се паузира.

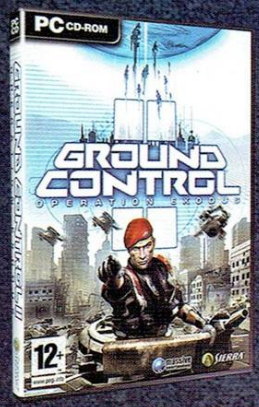
The Witcher е все още в ранен стадий на разработка (по нея се работи едва от около година) и за момента е насрочена за излизане някъде през 2005г.

- Duffer



"Атакувай противника, когато е неподготвен, появи се там, където не те очакват."

Сън Дзу - "Изкуството на войната"



"Ground Control II може да се окаже стратегията на годината"
PC Zone

"С нетърпение очакваме пълната версия на този невероятна игра"
PC Gamer

За да оцелееш утре, трябва да промениш стратегията си днес...

www.groundcontrol2.com

Включете се в уникалния турнир по Ground Control II!

На 12 септември (неделя) ще имате възможността да покажете своите майсторски умения в невероятен сблъсък.

★ Първа награда: незабравим уикенд в Малмьо, Швеция и среща със създателите на играта.

★ Награди за второ и трето място: hi-end дънни платки EPoX с чипсет nVidia.

★ Много допълнителни и поощрителни награди.

Всеки закупил играта Ground Control II ще получи 30 безплатни часа за тренировка и усъвършенстване в избрани компютърни клубове в страната.

Подробна информация за записване и участие можете да получите на уеб адрес

www.pulsar.bg

или в магазините на Пулсар.

ЗАЖЕЛЕЖКА: В ТУРНИРА МОГАТ ДА УЧАСТВАТ САМО ЛИЦА НАД 12-ГОДИШНА ВЪЗРАСТ.

PC CD-ROM ПУЛСАР POWERED BY gamespy MASSIVE ENTERTAINMENT SIERRA

© 2004 Massive Entertainment®. All rights reserved. Massive Entertainment© and the Massive Entertainment logo are registered trademarks of Massive Entertainment AB. Ground Control® is a registered trademark of Massive Entertainment AB. Published by Vivendi Universal Games International. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. NVIDIA®. The way it's meant to be played™

YOU ARE EMPTY

Добре дошли в комунизма!

С този, хм... еуфорично-възторжен възглас ви посрещат в „предверието" на сайта на играта. Езиците, по някаква ирония, са английски и руски – тъкмо двете страни в конфликта, наречен от някакви остроумни историци „студената война". **You are Empty** обаче разказва за едно алтернативно минало. Тогава – през петдесетте години на миналия век - вместо с ядрени оръжия, САЩ и СССР воюват с... хора. И двете страни в конфликта експериментират с бесни темпове, опитвайки да променят генетичния материал на хомосапиенса с цел създаване на свръхсилно човешко същество. Естествено, в процеса на търсене на правилната формула, броят на неуспешните експериментални модели нараства значително. И тогава именно нещо кардинално се прецаква...

Към момента на вашето включване в историята орди от мутирали пичове щъпуркат на воля из градовете. Ако ви е писнало от игри с хора – това може би ще ви хареса, защото тях вече ги няма. Ако ви е писнало и от игри с тъпи псевдофантастични, клиширани до болка чудовища, това също може да ви хареса – това все пак **са били** хора, не слизат от Марс или нещо такова. Всичко е точно.

Но къде сте вие в цялата тази история? На първо време не помните кой сте, нито как сте се озовали на мястото, където се развива действието (по-късно за това). Градът, из който обикаляте, размишлявайки върху тези екзистенциални въпроси, е в руини, а съществата, които бродят из него, ви дават сериозни основания да си мислите, че вероятно ви виждат под формата на сандвич. На първо време целта ви е да оцелеете. Постепенно историята ще се разгръща и ще научавате все повече и за себе си и за града, из който сновете. Това, заради което зад графата „очаквания" стои словосъчетанието „много големи", е разкритието ви в определен момент от играта, че самият вие сте мутант. Едва ли допускате, че да сте мутант в **тази** история е равносилно на супергерой – все пак казахме, че експериментите са били неуспешни. Шегата настрана – разбира се, че да си мутант ще има своите предимства и именно те ще са едни от основните задвижващи колела на нововъведенията в геймплея на това заглавие. Какви са те ли? Ако ви кажа, ще трябва да ви убия после. И понеже не мога, ще трябва да обещаете, че ще го сторите сами. И понеже не ви вярвам, няма да кажа. А и защото аз самата не знам – все пак, нали съм още жива...

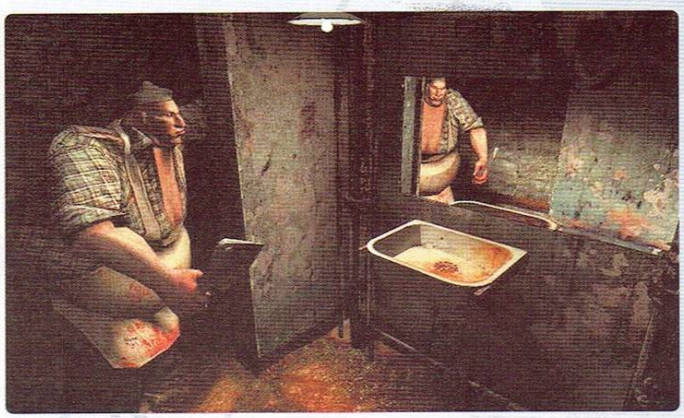
За 2 милиона полигона...

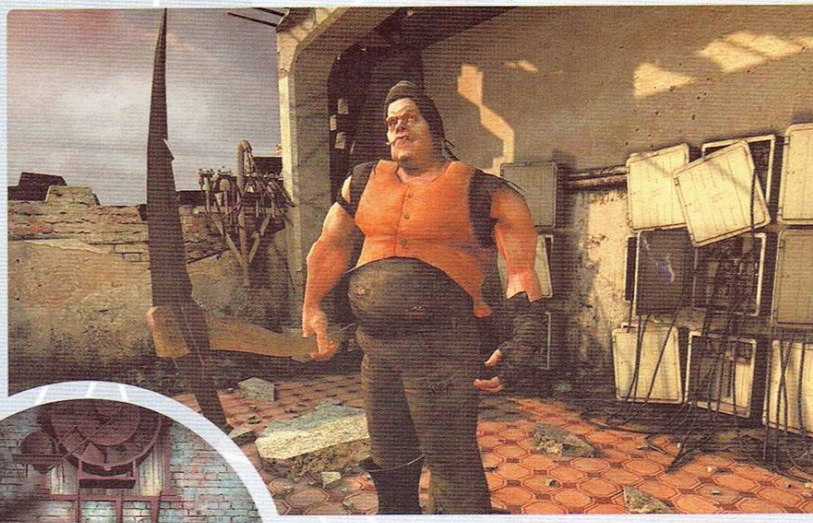
Може би ще ви се наложи да полежите малко в затвора. Защото може би ще ви се наложи да покрадете малко жици и може би ще ви хванат. Защото тези два милиона полигона адски много ще ви се иска да ги видите – авторите са се погрижили за това. Защото, за да ги видите, ще ви трябва съответния хардуер. Защото парите, необходими ви за съответния ъпгрейд не растат по дърветата, а с честен труд, докато ги изкарате играта отдавна няма да е актуална. Енджинът, благодарение на който ще е реализирано визуалното пиршество е собствена разработка на фирмата. Локациите, които ще посетите са Москва и Киев – обвити в аурата на постапокалиптичност. Екипът е положил специални усилия да ги пресъздаде по достоен начин. Снимани са хиляди места, специално за играта. Споменавайки снимки, графиката ще е почти фотореалистична. Колите са ръждясали, пропагандни плакати – пожълтели и разкъсани – се срещат често по улиците, а оръжията ви ще носят

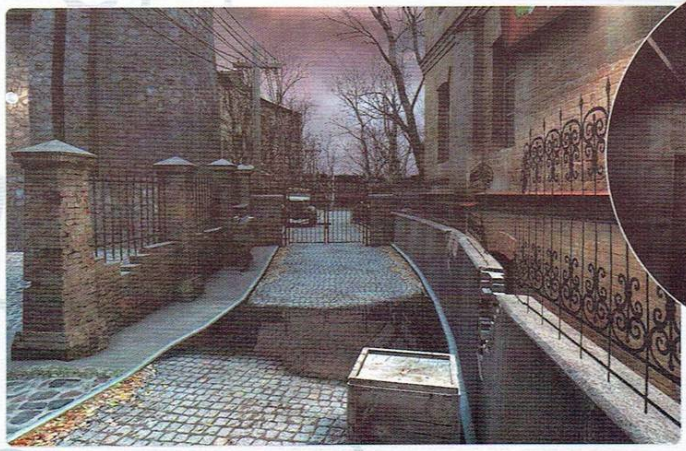
"С интерес очакваме фърст-пърсон шутъра "Ти се празниш" - едно незабравимо самостоятелно изживяване"

1C Company

1C Company. Тя е изцяло руска фирма, основана през 1991 г. В нея работят 300 души. По настоящем заема първо място в софтуерния сектор на руската компютърна индустрия. 1C Company е специализира в дистрибуция, поддръжка и разработка на компютърни програми и бази данни за работни и домашни среди. Като ги удари музата, правят и игри - например "Il-2 Sturmovik". Междувременно се занимават и с разпространяване на игри като Perimeter, Captain Blood, Stalingrad и You Are Empty







прякорите и белезите, оставени в наследство от предишните си собственици. Някои събития ще носят окраската на индивидуални ефекти, като например замъгляващи филтри или елементи на стара филмова лента от времето на разказа – екранът пожълтява, линии започват да порят монитора ви – това не е кът-сцена, а се случва по време на самата игра. Всичко това, в случай, че бъде изпълнено качествено, обещава една наистина уникална и въздействаща атмосфера.

Асоциации...

Авторите твърдят, че концепцията им за играта доста се разминава с идеята за run-n-gun заглавие. По-скоро били насочили усилията си към това да ви въвлекат в историята и начините да го постигнат максимално добре. Според западните ни колеги името на играта е препратка към слух, че в нея ще има много оръжия, но малко муниции. Типично по американски първосигнална асоциация. „Ти си празен" може да се окаже нещо много повече, ще ми се да вярвам, че братушките по-скоро са посяли в заглавието си философски кълнове. Ще ми се да вярвам също, че разработчиците много добре знаят, че игрите могат да бъдат сериозни, а също и мъдри. Може би това е послание към избора на нашия герой – дали да се опита да върне човешкото в себе си и да се бори за миналото си, или да проправи пътината на едно мутантско, по-добро бъдеще? Във всеки случай, ако играта се окаже просто шутър, никога повече няма да пиша превю.

Повече пот в учението, по-малко кръв в...

БИТКИТЕ! Информацията за това с кого ще ги водите за момента не е особено съдържателна. Най-общо казано – мутанти. Тъй като – пак да напомня – експериментът е бил неуспешен, няма съвършени мутанти, всеки ще си има слабо място. Съответно няма да има и босове. Като цяло враговете ще бъдат издържани в страховит стилр но ще се прокрадва и привкус на лек хумор (дано да е само лек, наистина, да не окепазят хубавата хорър атмосфера!). Очевидци твърдят, че са се били с 3-метрово... пиле. Друг от противниците ви ще бъде мутирало куче на име „Pavlov Dog" – овързано с експлозиви, които се детонират, ако ви захапе. Ще се изправите и срещу „Пионера", полу-откачен пич без въоръжение, само с един рог (ще обясня!). Когато ви види, надува рога, и една камара врази идват да ви изядат.

За ИИ също се споменава лаконично – враговете ще ви разпознават по сянката и ще се насочват към звука от изстрели. За момента играта е в „пре-пре алфа стадий", но въпреки това вече блести с ред достойнства. Нейната колоритна смесица от научна фантастика и комунистическа среда ѝ дават голям потенциал да бъде уникална.

Autro...

В началото нарекох You areEmpty обещаваща игра. Какво обаче ѝ е необходимо, за да бъде такава? Може би на първо място е това да не ви остави безразлични – а атмосферата, която лъха от нея още сега, ни вещае всичко друго, но не и безразличие. Остава да се молим за интерактивност. Положеното старание от страна на екипа ни кара да си представяме изключително реалистичен и едновременно с това – фантастичен свят. Остава да се молим да не е посредствен като въображение и да не е провален от интелекта. Защото – колко малко е разстоянието между обещанието за добра игра и реализацията на посредствена такава! Дано този път ефирната граница не бъде премината. Поживьом, увидем.

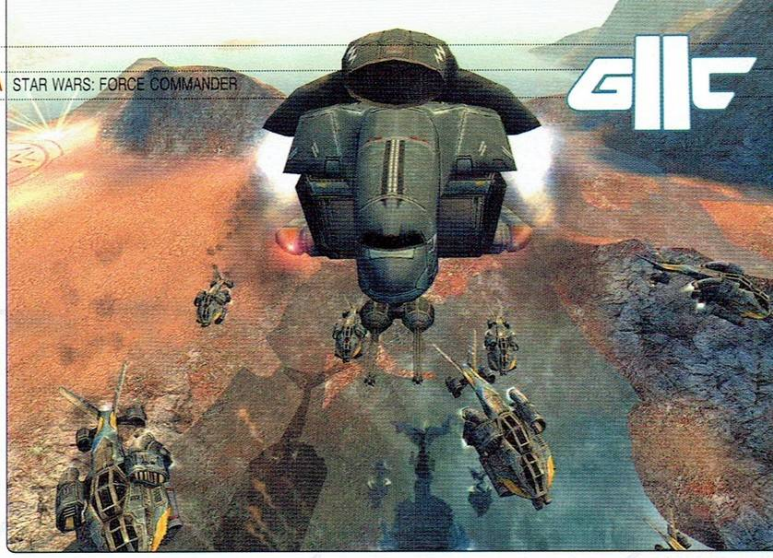
- Manna

Типично по социалистически, авторите са помислили и за социално слабите притежатели на по-слаби машини и ще им позволят да се наслаждят на играта като 2,000,000 милиона полигони ще падат до 50,000.

Цинизмът впечатлява само нищите духом. Той не може да вдъхнови. Той е проява на слабост и скрита разруха.

Иска ми се да се върна няколко години назад, за да мога да изпитам отново опиянението, което ми донесе **Ground Control** навремето. Надявах се **Operation Exodus** да ме върне към онези дни, но уви – не съм вече същият. **Ground Control 2** също е далече от оригинала. И двамата с играта сме натрупали по няколко грама цинизъм в излишък. Ако нямаш еталон за сравнение може и да не доловиш разликата, но тя съществува и е на ръба да превърне някогашното великолепие в посредственост.

ПРОИЗВОДИТЕЛ MASSIVE ENTERTAINMENT **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** VIVENDI **ЖАНР** СТРАТЕГИЯ
САЙТ WWW.GROUNDCONTROL2.COM **ИЗИСКВАНИЯ** 1,2MHZ CPU, 256MB RAM, 32VRAM VIDEO **ПРИЛИЧА** STAR WARS: FORCE COMMANDER



Боевете на Криг-7Б са погребани отдавна от времето. Вековете превърнали костите на майор Паркър и дякон Стоун в прах, а от делата им – от героизма на някогашната война – останали по няколко съобщителни изречения в бездушната хроника. Корпорациите изчезнали, Орденът на новата зора се разпаднал. Далечните колонии останали отрязани от Империята. За пръв път от основаването си те били свободни. Просперитетът успокоил страховете и заличил старите вражди. Колониите постепенно забравили, че са васали. Обединили се в своя държава – NSA – „Съюзът на полярната звезда" и повярвали, че свободата и благополучието им се полагат по право.

В известен смисъл урокът дошъл твърде късно – те така и не успели да осъзнаят навреме фаталните последици на заблудата си. Бойната армада на Империята минала през всички планети по ред и освен дима от руините, над колониите след нея неизменно оставали да се веят червените имперски знамена – след кратка съпротива планетите падали.

Последен дошъл редът на Morningstar – и вашият ред.

Добре дошъл на родна земя, капитан Анджелъс. Планетарните щитове все още се държат и жертви сред цивилното население няма, но всеки момент ще се приземят първите имперски десанти. Вашата задача е проста – да ги спрете.

Помните ли как се водеха битките някога – през първата война на оригиналния Ground Control? Ще се справите ли отново с командването?

Всъщност, старите спомени няма да ви помогнат. Общите черти на Operation Exodus със славния й предшественик в областта на управлението на войските са доста малко. Ground Control 2 е във всяко отношение модерно заглавие от стратегическия жанр, но за съжаление това го прави много по-малко уникално от предшественика му.

Тук вероятно е ред да припомня как стояха нещата при оригинала. Преди всичко, Ground Control беше тактическа, а не стратегическа игра. Единиците не се произвеждаха по време на мисията, а бяха фиксирани – с каквито войски започнете, с тях трябва да изпълните задачите си. За сметка на това бойците печелеха опит и ако успеехте да ги запазите живи до края на мисията, в началото на следващата имате възможността да ги използвате отново. Силата на малката ви армия се увеличаваше не само с достъпа до нови технологии за сеене на смърт, но и с увеличаването на опита на подчинените ви. Контролът на войските се извършваше на ниво цяло подразделение, а не отделна единица. Командите се раздаваха на целите взводове и те се оправяха с тях като цялостен организъм. Ключът към контрола на бойното поле беше в ръцете на командира – майор Паркър или дякон Стоун, които се намираха лично в разгара на битката в бронетранспортьорите си. Не беше възможно да съществува армия без командир. Всичко това създаваше много специфична атмосфера и принуждаваше играча да взима решенията си много внимателно. Не можеше да се жертват взводове с лека ръка (макар понякога да се налагаше), пазените в продължение на много мисии войници и най-вече командирите със специфичните си и прекрасно пресъздадени реакции придобиваха персоналност и плът, а изборът в началото на мисията кой точно и в каква машина или роля да слезе в битката беше игра сама за себе си. И най-вече – Ground Control те караше да се чувстваш част от света му. Смъртта вътре беше истинска. Войната беше истинска и вълнуваща по начина, по който вълнуват наистина опасните неща.

Operation Exodus оставя всичко това в миналото. Опитът за класификация според жанра би я пратил незабавно в компанията на традиционните RTS-и (и по-точно на междинния поджанр, въведен от Force Commander навремето). Пушечно месо се спуска на бойното поле през цялото време – нужно е просто да притежавате LZ (Landing Zone, по нашенски - летище) и достатъчно контролни точки по картата – те носят постоянен приход от Action points (AP) с времето. AP са валутата, с която плащате спускането на войниците си от орбита. Самото летище също носи стабилно количество AP, така че докато поне една LZ носи цвета на армията ви, шансът да ви победят е доста малък. За сметка на това вземат ли ви летищата, положението изведнъж става критично.

Летища и контролни точки се завземат стандартно – закарвате войниците си върху маркировката на терена, избивате враговете наоколо и след малко точката става ваша. Системата е съвсем елементарна (усложнява я само фактът, че точният приход AP за единица време зависи от броя на войниците ви в момента – колкото повече подчинени имате, толкова по-малко AP получавате), но ефективно превръща досегашната тактическа игра в стратегическа с всички положителни и отрицателни послед-

ствия. Положителните са, че става възможно на място да се реагира на изменения на бойната обстановка. Ако примерно сте пропуснали да се снабдите със зенитни средства, а врагът масирано ви напада с авиация, просто трябва да си поръчате изтребители или ракетни установки от орбита и след 30-на секунди ще ги имате. Битките придобиват ново измерение, защото освен за изпълнението на конкретните си задачи човек трябва да следи и за придобиването и защитата на летищата и контролните точки по картата. Понякога се налагат специални операции за обезвреждане на особено активно използваните от врага летища или заемането на достатъчния брой контролни точки. За съжаление, отрицателните ефекти не отстъпват на положителните – почти независимо от спецификата на конкретната мисия, играта се превръща в борба за изтощение и териториално надмощие над противника. Почти е невъзможно провеждането на изненадващи операции в тила на противника – нещо, с което първият Ground Control определено впечатляваше. Сега, не че не можете да правите същите неща – само че ефектът е нулев. Каквото и да свършите с партизанската си сила в тила на врага, той просто праща от близкото летище необходимото количество танкове и ви маха оттам. А да завземете летище по този начин е почти немислимо. Там в реално време от орбита се спускат войски и единственият начин да вземете точката е със смазващо превъзхождаща сила постепенно и методично да притиснете врага, да подавите съпротивата, да избиете първите няколко приземили се единици и чак тогава летището ще започне да работи за вас. Описаното дотук не би било беда, ако не беше страничният ефект от цялата система – животът в Operation Exodus е потискащо евтин. Всички са заменими. Командирът на армията ви – от началото до края все капитан Анджелъс – не присъства на бойното поле по никакъв начин, освен с епизодични реплики зад кадър, колкото да не забравим, че играта все пак има главен герой. С изчезването на командира от сцената на действието се изпарява последният конкретен фокус за вниманието ви. Няма смисъл да отделяте персонално внимание на войниците си – те са безименни, твърде много са (вече може да се командват индивидуалните единици поотделно), а ако все пак прозяпате някой от тях – няма проблем, ще си поръчате същия като него. Формално войниците все така трупат опит, но ефектът е много трудно забележим (едно време ветераните бяха няколко пъти по-ефективни от новобранците, но това е минало). Освен това шансът да загубите опитните си бойци е същият както за всяка друга единица – няма начин да внимавате за тях в мелето, а те сами не се пазят подобре от останалите. Няма я вече възможността за избор на войници, с които да започнете мисията – той е ненужен при положение, че можете да си свалите каквото ви е нужно от орбита по всяко време. Всичко това до голяма степен заличава уникалността на Ground Control и превръща втората му част е mainstream заглавие. Макар да е доста добро, то все пак следва общата щампа и от това стойността му пада неимоверно.

Не бива обаче да оставате с впечатление, че Operation Exodus не е наследил нищо от първата си част. Общи черти има много, а разликите (извън споменатите по-горе) до голяма степен са резултат на някаква поука, извлечена от предшественика.

Единиците много наподобяват тези от едно време. Трите века след битките на Криг-7Б не са донесли кой знае колко сериозни промени в устройството на бойните машини и екипировката на кашиците. Подчинените ви се делят на пехотинци, леки превозни средства, terra- или hoverdyne-и (основната сила), helidyne-и (летялки) и преносимо оборудване. Пехотата идва във всякакви разновидности, специфични за расите (играемите раси са две), но най-общо бива лека (евтина и зле бронирана, но като правило универсална) и тежка (може да понесе доста повече обстрел, но обикновено е тясно специализирана). Специфичното при пехотата е, че само тя може да се придвижва през горите. Тактическото им значение се увеличава от факта, че докато се намират под прикритието на дърветата, пехотинците са по-трудно откриваеми и по-добре защитени от противниковия огън. С гора или без обаче, предназначението им е едно – веднъж доставени до мястото на боя, те са много трудни за унищожаване, а с времето нанасят достатъчно големи поражения, за да се справят с почти всеки противник. Единственото наистина ефективно противопехотно средство (освен друга пехота, разбира се) е артилерията. Освен постоянно да маневрират за да избегнат огъня ѝ (което често е недостатъчно), пехотинците нямат защита от нея.

Леките превозни средства включват разузнавателни бъгита (бързи, далекобойни, относително добре въоръжени, но лесно уязвими), инженери (те могат да поправят повредената техника и да лекуват ранените войници), бронетранспортьори (за бърз транспорт на пехота) и ракетни установки (добри срещу бойни машини, смъртоносни срещу всичко летящо и абсолютно беззащитни срещу пехотата).

Основните terra- и hoverdyne-и са най-скъпи, но като правило изнасят на гърба си тежестта на битките. Тук влизат всички танкове (Средни и тежки - знаете какво представляват танковете, нали? Няколко десетки тона от най-ефективната защита и най-смъртоносните познати на човека оръжия, изкарани на бойното поле с единствената цел да смажат всеки враг), щурмовите бронетранспортьори (за разлика от по-леките си братя, дори оставени сами на себе си те представляват сериозна сила) и артилерията (за нея след малко - тя остава за десерт).

Helidyne-и – под това заглавие се крие бойната авиация. Изтребители (могат да поразяват единствено летящи цели, но пък го правят адски добре), щурмови машини (стрелят по всичко, но ако са по-малко от десетина-петнайсет не представляват фактор на бойното поле), транспортни (возят пехотинци) и разузнавателни (радарът им е незаменим).

Последният клас – преносимото оборудване – включва стационарни радари, леки защитни кули и генератори на силово поле, които се товарят на всякаква техника, способна да пренася пехотинци, и се стоварват на местата, където ще се използват. През повечето време спокойно може да минавате без този род механизми.

На ветераните от оригиналния Ground Control повечето единици вероятно ще им се сторят познати.

Hoverdyne-ите все така могат да прекосяват водни прегради, но тактическото предимство, което това носи, все така е минимално. Танковете все така са най-добре бронирани отпред, а отстрани, отзад и отгоре имат проблеми със защитата. Пехотинците са все така универсално последно средство и (макар и често еднократно) разрешение на повечето проблеми. Инженерите представляват функционален еквивалент на командния бронетранспортьор (също като тях, той можеше да пренася войници и да поправя ранените и повредените). Авиацията е все така уязвима от зенитния обстрел, но далеч не е толкова брутална, освен това въздушните битки не са така зрелищни както едно време. А артилерията... от нея не е останало почти нищо. На пръв поглед, разбира се, тя си е пак там – Massive Entertainment не биха махнали една от стожерните колони от успеха на оригиналната игра. Тя все така изстрелва светещи снаряди в невъзможно висока дъга, и те все така трябва да летят няколко десетки секунди до целта си. Ефектът

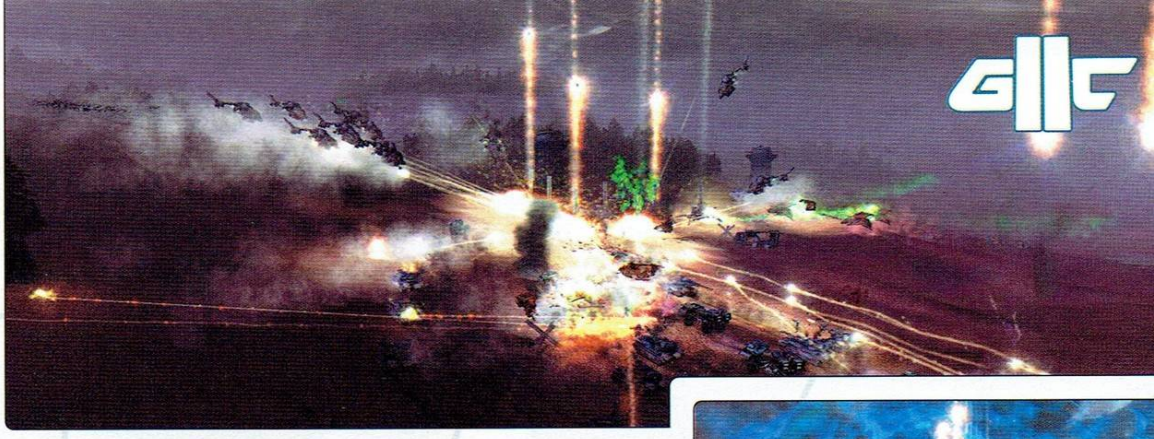
от тях обаче въобще не е както едно време. Накратко казано – тя (почти) нищо не прави. За да нанесе забележими щети на каквато и да е армия (освен съставена само от лека пехота), артилерията трябва да стреля в продължение на страшно много време (или да имате страшно много артилерия, но обикновено това е най-тъпият начин да си изразходвате ресурсите). Освен това от нея вече има почти абсолютна защита – генераторите за силово поле, които идват във вид на преносими стационарни излъчватели и като специална способност на ракетните установки. Веднъж включено, такова поле стопроцентово спира първия вражески (своите излизат от него безпрепятствено, т.е. вие свободно стреляте през него) снаряд или ракета, която се опита да мине през него. След това му трябва малко време, за да се възстанови, но то е достатъчно малко, за да може един генератор да осигури защита от една, понякога от две артилерии. Стандартното положение е следното – армията стои, затворена на сигурно под силовите куполи на няколко ракетни установки. През това време няколко други установки се придвижват напред, заемат позиция и включват генераторите си, след което армията се премества под тях. Задните изключват своето силово поле и тръгват да се придвижват към още по-преден рубеж, който да защитят. Такава система практически елиминира артилерията (и по-голямата част от авиацията, и вражеските ракетни установки) като фактор в играта. Според мен освен дето те задължава да носиш винаги генератори на силово поле с армията си, това не допринася с абсолютно нищо за тактическите възможности в играта – напротив, осакатява ги, обезсмисляйки половината (от и без това не особено ефективните) единици.

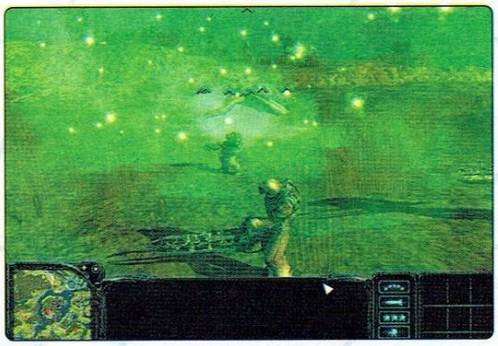
След толкова подробно описание не остана много още за казване за единиците в Operation Exodus. Всички те имат по една специална способност – за кой тя е по-силна стрелба, за кой – относителна незабележимост, за кой – по-здрава броня, за кой – допълнителна скорост или подобрен обсег – тук дизайнерите са се постарали и разнообразието е добро. Като цяло обаче прави впечатление как всички те са измислени, за да се играе на дребно с тях. Човек трябва постоянно да следи какво става на бойното поле и да включва и изключва всяка такава способност индивидуално. Единиците не се сещат да ги използват сами – отчасти защото явно идеята е това да е ваша работа, отчасти защото в много случаи те няма как да знаят, че е уместно да включат или изключат съответния режим на работа.

Макар вече да по принцип да можете да командвате всеки свой подчинен поотделно, груповото управление не е изгубено като възможност. По всяко време можете да обособите свой собствен еквивалент на взвод, да му присвоите номер за бързо избиране и да му зададете формация и поведение (пасивно, агресивно или балансирано). Прави впечатление, че програмистите са предоставили всякакви удобства по отношение на лесния избор и управление на групите и видовете войници. Единственото лошо нещо тук за мен е ограничението от 16 едновременно избрани единици. Щеше да е хубаво, ако можеше да се избират повече.

Както споменах, расите са две

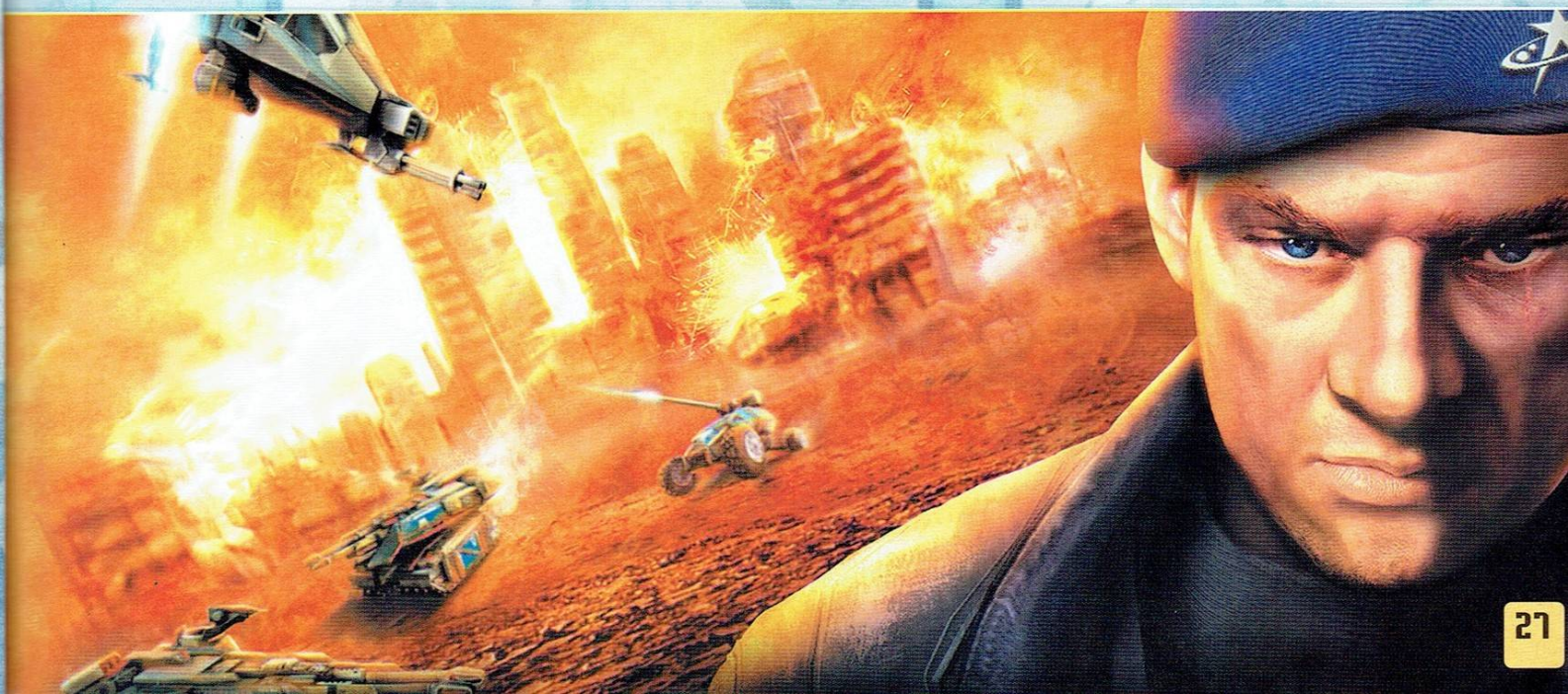
(третата е имперската, но тя е запазена само за ИИ-то) – NSA и Viron. Вторите са извънземни и естествено в началото са ви врагове, но по някое време стават съюзници. Вироните са специфични в това, че имат по-малко основни видове войници (такива, които можете да поръчате от орбита), но пък всеки от тях може да се превръща в нещо ново – за целта трябва да съберете две еднакви единици и да им дадете команда да се слеят. Ще се образува зеленикав яйцевиден пашкул и след няколко секунди от него ще се пръкне нещо доста по-силно от оригиналните единици. Трансформацията е обратима – ако по някое време решите, че предпочитате оригиналните си войници, няма проблем да разглобите единицата си на съставните ѝ части. Тук предполагам, че нещата опират до личен вкус, но на мен постоянното сглабяне и разглабяне ми се струваше изнервящо. Освен това през цялото време имах чувството, че нещо ме мамят с парите – трудно е от две единици да направиш една и тя да си струва двойната цена. В повечето случаи един от двата варианта – или сглобения, или разглобения – не става за нищо и човек просто е принуден да използва алтернативната възможност. Като цяло, според мен вироните са прецакани и с тях се играе по-трудно.





Мисиите ме оставиха със смесени чувства. От една страна, те са доста близо до най-доброто, което този стил на игра – с летища и контролни точки – може да предложи. Ясно личи ако не внимание към детайла, то поне стремеж към разнообразие в общата идея на мисиите. Въпреки това обаче повечето от тях се играят по един и същи начин – взимаме летище (ако нямаме в началото), окопаваме се и отразяваме всички атаки докато натрупаме превъзхождаща сила. Отблъскването на нападенията освен всичко останало е източник на ресурс – всеки унищожен враг дава АР. Никак не е трудно човек да трупа армия през това време, защото при отбрана е нормално да унищожавате повече врагове, отколкото противникът може да ви нанесе загуби – следователно печелите повече пари от него и балансът на силите се измества във ваша полза.

Оттук насетне всичко е въпрос на време и правилна преценка. При първа възможност се превзимат близките контролни точки. После се преграждат ключовите места на картата. После се чака, изпълняват се каквито конкретни задачи изисква мисията, и накрая армията ви тръгва и минава като валяк през остатъците от врага. 80% от времето последователността на събитията е гореописаната. Другите 20% включват една-две мисии с фиксирани единици (в тях основен герой е сержант Ро, той е много готин) и последните две мисии, където противникът просто е много силен, а се намесват и странични фактори от сорта на лимит от време и факта, че вражеското летище не може да се превземе по никакъв начин – даже като избиете всички наоколо, то просто отказва да стане ваше, а лошите продължават да идват с неспирен поток от dropship-и. Това е много лошо, за-



щото самите dropship-ите са не просто орбитални транспорти, но и доста силна огнева платформа. В най-upgrade-натия си вид един dropship е почти неубиваем, а в продължение на почти минута кръжи около летището и стреля по всички врагове наоколо.

Има три области, в които Operation Exodus представлява безспорно подобрение спрямо оригиналния Ground Control. Първата и най-сериозна е изкуственият интелект. В предната игра такъв на практика отсъстваше – цялото бойно поле се управляваше от скриптирани последователности в комбинация със съвсем рудиментарни алгоритми за общо поведение. Резултатът беше, че в много ситуации отделни вражески (а понякога и свои) подразделения се държаха неадекватно, освен това за глобална реакция на каквото и да било не можеше да се говори. Новото заглавие на Massive Entertainment предлага много повече от това. ИИ определено има, и в доста ситуации той представлява доста сериозна пречка по пътя към победата. Играта на добиване и запазване на териториално преимущество му е добре позната и в нея той се справя добре, освен това добре си преценява локалните и глобални приоритети и реагира адекватно на действията на играча. Ground Control имаше нужда от нещо такова.

Втората област е играта в мрежа. Обяснението за повечето от промените в дизайна се крие тук – в необходимостта от баланс и разчупване на играта в случая, когато армиите се командват от хора. Освен това много приятна е възможността за кооперативна игра – всичките двайсет мисии от кампанията могат да се играят от до трима души в отбор срещу компютъра. Много малко стратегии предлагат подобна опция, а освен всичко останало, тя добавя към времето за живот на заглавието.

Третата област на превъзходство е графиката. Exodus има какво да покаже на предшественика си и това е нормално – все пак, четири години разделят двете заглавия и за това време и хардуерът, и софтуерната технология са напреднали доста. Впечатление правят градските зони и сградите, както и общият изглед на нивата – в тях има блата, морета, планини, хълмове, водопади (с дъга сред капките),

страхотно небе, вятър и дъжд (той влияе на обсега на зрението и оръжията на войските) – ако човек притежава що-годе съвременна машина, може да се наслади на доста впечатляващи гледки. И все пак, печалбата в детайлите е свързана със загуба другаде. Няма я вече предишната монументалност. Липсва някогашният драматизъм в изгледа. Чувството за мащаб и мащабност е много по-слабо. Не знам, може би вече сме се преситили на подобни игри и тези неща не ни впечатляват както някога, но според мен Operation Exodus е загубила въздействието на предшественика си. Тя е много по-обикновена и делнична. Няма го усещането, че събитията в играта са част от един по-голям свят. По-рано двигател на действието беше войната - голямата война на идеите на Корпорациите и Ордена зад кадър и по-малката, но по-конкретна война на майор Паркър и дякой Стоун пред очите ви. Сега идеен фокус на събитията няма. Всичко по-сложно и възвишено е заместено от простия императив „да оцелеем и днес", а центърът на събитията и центърът на вселената въобще са четирите танка в ядрото на армията ви – и това е всичко. „Четирите танка след малко ще са мъртви? Нищо, ще си купим нови..." При това положение няма начин тя да изгради мост от човека пред монитора към себе си, няма начин да избегне напълно цинизма и няма начин да въздейства на идейно ниво.

Това е проблемът, когато човек направи нещо изключително от раз – сам вдига летвата на очакванията на околните до невъзможна височина. Когато не успее да надскочи предишното си постижение, има разочаровани. Ground Control 2: Operation Exodus в никакъв случай не е лоша игра – напротив, много добра е. Тя постига изглед, баланс на силите и увлекателност на геймплея, спокойно съизмерими с коя да е съвременна стратегия, като поставя всичко това в рамката на един уникален свят. Единственото ѝ прегрешение е, че някъде по пътя към новите постижения тя е престанала да бъде Ground Control. Така и не можах да ѝ го простя. За вас обаче... кой знае - може би въобще не е грешила? Вижте я и тя ще ви каже.

- Alex III

HEADOFF DIABLO II

HARDCORE CHALLENGE II: SURVIVOR

От 22 май, в 20 от най-добрите клуба,
участвайте в най-голямата надпревара за оцеляване!

три кръга, 14 големи парични премии,
повече от 10 парични и материални поощрения,
стотици безплатни часове игра

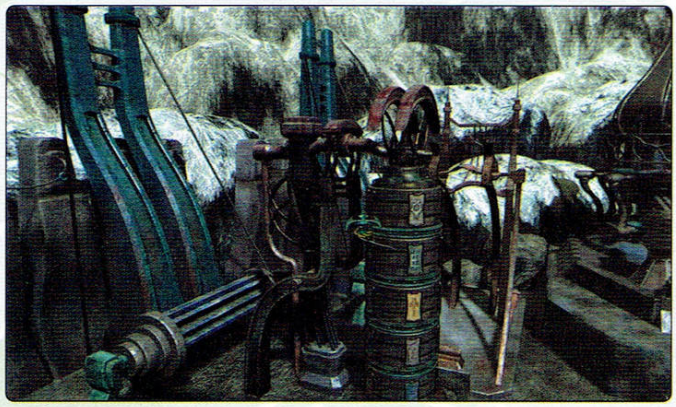
Оцеляват само най-добрите!

TOURNEY.HEADOFF.COM

ПРОИЗВОДИТЕЛ STREKO-GRAPHICS INC. **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** THE ADVENTURE COMPANY **САЙТ** WWW.AURAGAME.COM
ЖАНР КУЕСТ **ИЗИСКВАНИЯ** 800MHZ CPU, 128MB RAM, 32VRAM VIDEO **ПРИЛИЧА** MYST, RAVEN, URU

AURA: FATE OF THE AGES

"В залите на древността, Пазителите съществуваха вечно..."



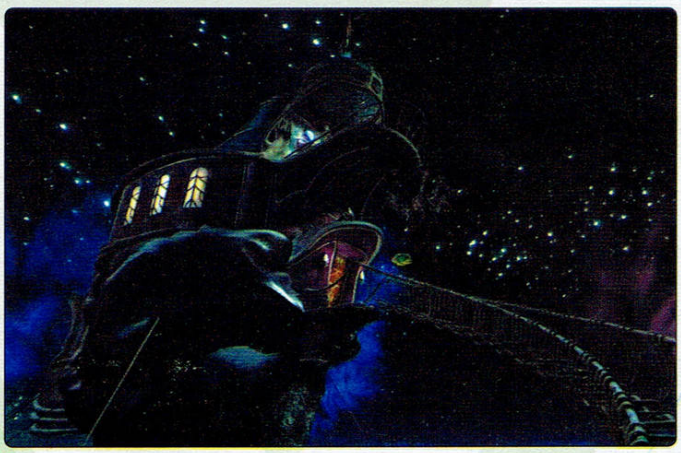
История, която звучи като нещо, което си чувал и преди...

Легендите говорят за четири Свещени пръстена – могъщи магически инструменти, с помощта на които древните Адепти на Силата можели да бродят между Вселените, а тези, що владеели най-висшите форми на Изкуството, с тяхна помощ създавали нови Светове. Легендите мълвят още, че онзи, който успее да обедини тези Пръстени на Силата, ще се сдобие с нечувана, велика мощ и безсмъртие. Скрити, казват, били тези могъщи артефакти, нейде в дебрите на причудливи светове. Светове на механични сънища и ефирна реалност – световете на Ademика, Механичничната и Изотеричната земя, Островът на Единството.

Познато ли ти звучи? И на мен. Отсега те предупреждавам – ако се захванеш с **Aura: Fate of the Ages**, не споменавай думата „дежа вю" – легендите говорят, че пичовете от *Dream Catcher Interactive* смъртно се обиждат, колчем чуят това омразно слово.

Геймплей, който сигурно ти изглежда прекалено познат...

Aura:FOTA е рядка птица в тия изпълнени с FPS, RTS, RPG и прочее напудрени съкращения дни. Тази игра е представител на прогресивно потъващия в забрава жанр на „point'n'click" приключенията. През ранните '90 години подобни игри постлаха пътя на развлекателния феномен, известен днес като „игрална индустрия". Тогава такива игри значеха нещо. Те бяха вълшебни приключения, графични саги, интерактивни романи, които смайваха с дълбоката си фабула и пленяваха играча с невероятно забавни експлозии на блестяща идейност и остроумни хрумвания. Такива заглавия се играеха, както се чете увлекателен бестселър – на един дъх и не те оставяха на мира, докато не видиш финалните надписи. Такива заглавия имаха само един недостатък, и той се оказа пагубен за тях – искаха от играча да мисли. А добре знаем, че понятия като „логическо мислене" и „мейнстрийм забавление" са несъвместими.



И сега, обратно към средата на 2004-та и към въпроса: "Какво е останало от класическите някога приключенски игри?"

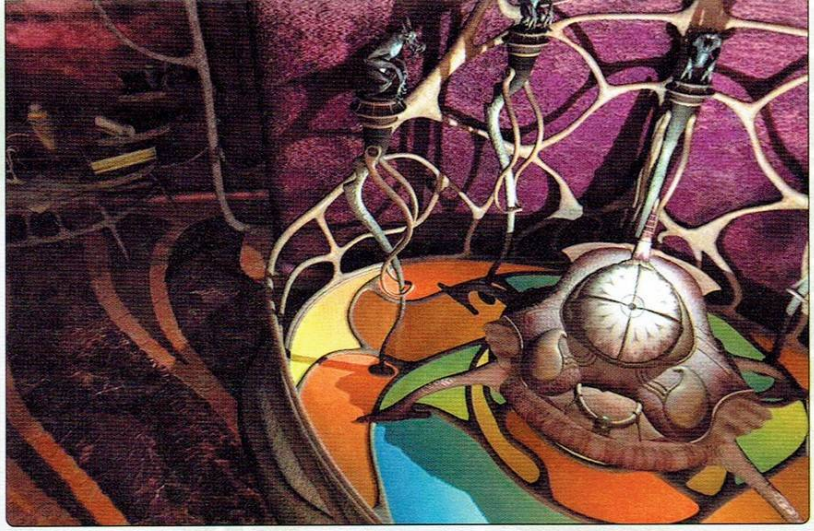
Ами останало е... **Aura:FOTA** – едно заглавие, в което термина „приключение" е сведен до следното (описвам, за да не съм голословен):

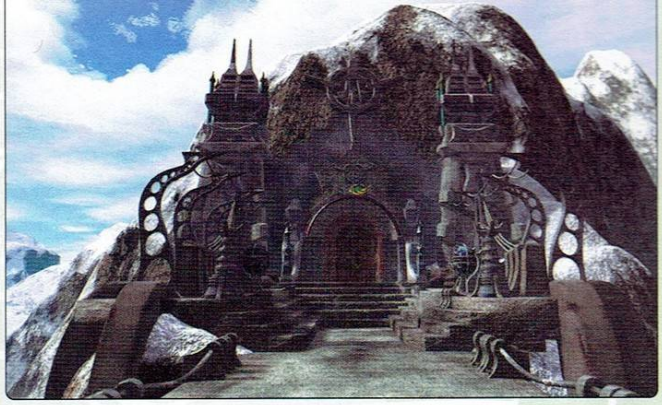
Интро анимация – баш Шефа на шефовете на Пазителския клан те привиква (носиш завидно благозвучното и героично прозвище Уманг) и ти обяснява накратко, че тъй като ти си най-способният и обещаващ от учениците му, трябва да предприемеш пътешествие до долината Ademика, където друг Мъдрец ще продължи обучението ти. Край на анимацията – играта започва – пъзели, пъзели, пъзели, пъзели – измъкваш се от Ademика. На излизане от нивото изневиделица, ни в клин ни в ръкав цъфва някакъв персонаж, тиква ти Свещените пръстени в ръцете и ти снася оскъдната информация, че ти – Уманг, пръв сред равните в клана на Пазителите - си натоварен от Старейшините с тежката задача да опазиш тези могъщи артефакти от посегателствата на Дурад – разбунтувал се бивш член на Клана, който желае мощта на Пръстените за себе си. Честито. Следващ свят – тръгваш да търсиш някакъв Мъдрец, но се оказва, че не ти трябвал той, а някой друг. Пъзели, пъзели, пъзели, пъзели – намираш някакъв пич заключен в подземен зандан. Пъзел, за да го освободиш – пичът въздъхва облекчено, поблагодари ти любезно и за награда ти показва чисто нов... пъзел. На съвсем резонния ти въпрос: „Човече божи, какво да правя с това и за какво ми е?", новоосвободения персонаж свива рамене и изчезва в мрака. Следват пъзели.

Нещо се набива на очи в горните няколко параграфа, нали? Мисля, че най добре го беше обобщил един западен колега, ревюирал играта – „Толкова много пъзели, че ще те заболи главата".

Да не те оставям с лоши впечатления обаче! Така или иначе от подобен род игри действително се очакват пъзели в изобилие. Добрата новина е, че в **Aura: FOTA** те са гениални! Вероятно едни от най-добрите в жанра и със сигурност – най-добрите, с които аз някога съм се сблъсквал! И освен това (о, чудо!) са *адски* трудни. Нечовешки трудни, бих казал (ох, как ми се ще да ти видя физиономията когато стигнеш до „музикалните" пъзели!).

„Натисти бутончето и изправи пръчката" - колко порнография има в тея куестове не е тру.





По тази точка – респект за авторите. Старанието им е похвално.

Проблемът е... всъщност споделял съм ти и преди, мили ми читателю – често увлечени от стремежа си да демонстрират оригинална мисъл и да осъществят споходилите ги идеи, разработчиците забравят, че за да изтърпи докрай „оригиналните" им хрумвания, играчът трябва по някакъв начин да бъде съответно мотивиран за това. Да бъде стимулиран някак си, за да измъчва докрай изтерзания си мозък с безумните предизвикателства на странни машинарии, обладаващи безброй копчета и лостове. На играча (поне според мен) следва да му се постави интересна цел, която да го накара да ръчка проклетата бракма с часове, докато най-после я накара да направи нещо.

В **Aura:FOTA** това *нещо* го няма. Човек просто остава с впечатление, че си някакъв странен лич, обсебен от предизвикателствата на безброй ултра-сложни загадки и целият ти социален живот общо взето се изчерпва с решаване на пъзел след пъзел. Разговори с NPC-та? Е, има 1-2 за цвят. Развитие на персонажа? Мне, не мисля. Стимулираща история? Фабула изпълнена с резки, неподозирани обрати? Безброй мини-куестове? Цитирайки колегата Димитров, ще кажа:" Ми че защо трябва?". Бога ми, че то в тази игра никой няма да си направи труда дори да ти обясни кои пъзели след кои трябва да разрешиш! Имаш някакво подобие на инвентар, който се извиква с десния клавиш на мишката, имаш и някаква жалка имитация на личен дневник, в който автоматично се записват всякакъв вид подсказки, които получаваш. Всъщност „записваш" е силно казано – по точно в „дневника" се появяват някакви схеми, чиято явна идея е да те насочват в решаването на пъзелите. В повечето случаи обаче, тези „схеми" ще те объркат дори повече от самите загадки. Не си представям аз така едно истински увлекателно приключение...

Звукове и гледки, които може би си виждал...

Е, не точно. Всъщност тази игра лесно може да се обобщи с една кратка присъда: „Myst клонинг" - същите предварително рендирани (но много красиви) пейзажи – поредица от сменящи се, пищни фонове; редки (но много красиви) анимации – къде за промяна в обстановката, къде като малка награда за разрешаване на пъзел, къде като подсказка към друг. На практика всичко в това заглавие извиква „perpetual dūja vu" за гениалната игрална поредица на Ранд и Робин Милър. Въпреки това **Aura:FOTA** определено не е безлично копие на блестящ оригинал – тя има собствена идентичност. Там, където музата на вдъхновението е предала една част от екипа (авторите, сътворили съшитата с бели конци история), тя с пълна сила е споходила дизайнерите, художниците и композиторите на музиката в играта. Всеки от четирите игрални свята е с неповторима индивидуалност – тайнствената, призрачна сумрачност на долината Адемика, замръзналата, скована в лед и забулена в облаци величественост на Драгаст, синята, мистична безкрайност на На-Тиексу – всяка от тези локации ще те очарова и плени с неземността си. С всяка нова стъпка напред, колкото повече навлизаш в тази стъписваща амалгама от паралелни вселени – чужди, странно непознати, плод на смайващо с мащабите и оригиналността си въображение, толкова повече ще се чувстваш изгубен, смален и смаян – едно очарователно, силно внушение, което дори стряска на моменти.

Финални мисли, които вероятно ще разпознаеш...

Докато играехме с жена ми тази игра, тя неколкократно възкликна: „Що за мозък може да роди подобно нещо?" Не мога да отговоря на този въпрос, но със сигурност мога да заявя: безкрайно много се възхищавам на фантазията, плод на този ум.

После озвучаването – музиката, която ми беше спътник винаги беше тиха, винаги ненатрапчива – постоянно остъргваща ръба на усещанията ми – сякаш звучеше само от двете задни колони на 5.1 системата. И едва след като натиснех „exit" разбирах, колко много ми липсва тя – вън от играта. Знам ли - може би тихите мелодии на **Aura** са влезли в странна хармония с някакво мое моментно състояние на духа. А може би композиторите им са уловили нещо имагинерно, отвъд слуха и въображението и са успели да го затворят в тези прости, непретенциозни мелодии. Успели са едновременно да добавят някакъв неуловимо-гениален, лиричен щрих към букета от внушения и същевременно да ударят финалният, завършващ акорд на цялостната игрална атмосфера, да ѝ придадат завършеност – цялост, граничеща със съвършенство.

За финал ще споделя с теб следното: когато реших да експериментирам и да откажа един стар приятел (и още по-стар куестаджия) от **Aura,** споделяйки му, че непрестанната каскада от пъзели – кой от кой по сложни – по някое време адски ме е изнервила, той просто ме погледна и каза: „Хм... Прекалено много сложни загадки казваш? И без обяснения защо трябва да ги разрешиш и как?" – после се усмихна криво и отсече: „Драсни ми я – мисля, че тази игра ще ми хареса. Замисълът ѝ прекалено много ми напомня за самия живот."

Нямам какво повече да добавя към това...

- Duffer

Aura е направена от... хора.

ПРОИЗВОДИТЕЛ DARK FOX **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** CDV **САЙТ** WWW.CDV-BLITZKRIEG.DE/ENGLISH/BURNINGHORIZON/
ЖАНР СТРАТЕГИЯ **ИЗИСКВАНИЯ** 450MHZ CPU, 128MB RAM, 32VRAM VIDEO **ПРИЛИЧА** BLITZKRIEG ПОРЕДИЦАТА

BLITZKRIEG: BURNING HORIZON

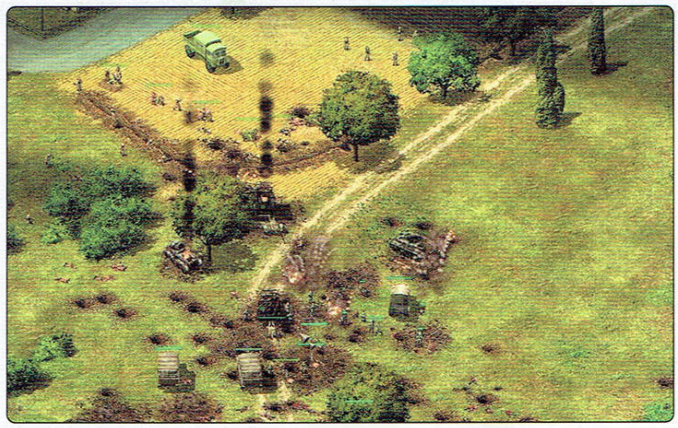
Платено съобщение:

„Когато съм тук - ме няма, когато ме няма - съм тук!"

А сега, драги мой читателю познай тази фраза откъде е и за награда ще имаш рядкото щастие („ха-ха-ха" – засмя се редакторът на развален испански) и привилегия да целунеш обръснатото теме на Иван Кънев (Джовани де). Отговорите пращайте на електронния адрес на редакцията.

Имам двама приятели, с които ми е много приятно да се видя за първите пет минути, но след това започвам да се почесвам, да се въртя, а те горките потъват все повече и повече, с увеличаваща сила на гласовете си в безсмислените спорове и дискусии за... Втората световна война. Виждали сте такива типове. Нали?! Пичове, обзети тотално от тематиката за Втората световна война, знаещи в подробности тонове тактическа и стратегическа информация, знаещи броя до последната троха на войнишката дажба оттогава, дискутиращи яростно помежду си – в зависимост от предпочитание към германци, руснаци или западните съюзници. Спорят до безкрай и тяхната сага е по-дълга дори от латиноамериканска сапунка. Но всички тези момчета (за момичета не знам, ама ако има, страшно ще се учудя) винаги стигат в един момент от споровете си до... „ако" (ха-ха-ха – втори път). „Ако" Хитлер беше нападнал първо Англия, а не Съветския съюз, „ако" танковете на Вермахта бяха атакували час по рано при Курск, „ако" сериозно се бяха съсредоточили силите на Оста край Ел Аламейн на египетската граница... И всичките тези „ако"-та можете да ги видите реализирани в една игрица, за която имах трагичния шанс да пиша. Играта, дами и господа, е **Blitzkrieg: Burning Horizon**.

Да видим най-напред фактите. **Blitzkrieg: Burning Horizon** е експанжън на играта **Blitzkrieg**, която излезе преди повече от година. Благодарение на гореспоменатите маниаци, които, тъгуващи, че след **Sudden Strike** няма нищо, което да задоволи нездравата им страст, се нахвърлиха върху **Blitzkrieg** със стръвта на Алф към котките,



играта доста добре се котира по пазарите и направи добри продажби. Може би долавяте от тона ми, че лично аз не съм голям фен на тази стратегия, дори тъкмо изтрих едно изречение, в което се казваше, че това всъщност е вторият експанжън и ако не сте играли нито първия, нито оригиналната игра, не сте изпуснали много и се сетих, че нашата работа като рецензенти не е да изразяваме лични пристрастия, а да се опитаме да дадем обективна информация и оценка на заглавията. Това ще се опитам да направя в следващите редове.

Та, ако не сте играли предния add-on и оригиналната игра, в **Blitzkrieg: Burning Horizon** ще се запознаете с принципите на игра, които се въведоха още от **Sudden Strike**. Това в общи линии означава, че ръководите едни човечета и колички изглеждащи като танкчета, изпълнявате тактически задачи, без това да е свързано със строеж на сгради и събиране на ресурси. Иначе казано - тактическа стратегия с елементи на разсъждения от ваша страна.

Настоящият експанжън се състои от осемнадесет мисии, свързани с легендарния германски генерал Ервин Ромел, известен с англосаксонския си прякор „Пустинната лисица". Почти чувам възторжения вой на почитателите на Втората световна, но наистина този германец е бил изключителна фигура, въпреки непостоянството на своите успехи. Тези мисии ще ви въведат във възхода на Ромел още от Френската кампания, през битките при Тобрук, Триполи, Ал Аламейн до вездесъщата и всепроникваща във всяко едно заглавие от тази тематика Нормандия. Изобщо, ще видите места, обвеяни със слава или позор, места на пирови победи и тактически загуби, начело с прословутата 7 танкова дивизия, ръководена от самия Ромел.

Освен гореспоменатите 18, има още осем солови мисии, които проследяват битките на източния край на земното кълбо, т.е. играта проследява и военния възход на Империята на изгряващото слънце. Ще участвате в кампании като защитата на Сингапур, операциите в Бирма и Филипините и още много други дестинации.

Сега е ред да кажем някоя и друга блага дума за игрицата.

На първо място тя не е от лесните. Бих казал, че на моменти дори е твърде голямо предизвикателство, което поне в моите очи я прави интересна, независимо от факта, че процесът на игра е свързан не само с внимателно обмисляне и планиране на тактиката и

стратегията, но и с изгризване на нокти и едва сдържан импулс да разбия клавиатурата в стената. ИИ на противника е на обичайното си задоволително равнище, а понякога и досадно висок. Буквоядите на тема Втора световна ще останат адски задоволени от факта, че в играта са вкарани нови типове оръдия, танкове, пехота, както и целият набор от въоръжение на японската армия.

Графиката на играта е непроменена от оригинала отпреди година и половина. Дори ми се струва, че е същата като в **Sudden Strike.** Интерфейсът е доста неудобен – с постоянното кликане и миниатюрни бутончета, хората представляват двупикселни червейчета, оцветени различно и само от въображението ви ще зависи да ги характеризира като – да речем – австралийци или кривокраки японци. Старанието, с което са обрисувани видовете танкове, напълно се компенсира в негативен план от патфайндинга им. Просто влудяващ на моменти. Така например, оказва се, че хилавите дървета са непреодолими прегради дори за тежките Panzer IV. Пропорциите и перспективите са малко сбъркани, особено когато извикани от вас самолети започнат да кръжат и да пускат откоси или бомби и изглеждат като летящи Годзили спрямо миниатюрните буболечки долу, представляващи войниците ви. Когато насочвам група танкове, нямам това чувство за мощ или „кефогазъм" както казваше Джим Кери в един от неговите безумно тъпи филми, а имам чувството за детски играчки, управлявани сред дървета, на които и клонче не трепва... А на някои места играта е много, много трудна и определено не е игра за бързаци и „ръшери"...

Няма свобода на избора, поне функцията да се окопават пехотинците като в Red Alert 2 да бяха приложили, няма интерактивност.

Това е игра за хора, влюбени в този исторически период, мазохистично настроени да паузират на всеки ход и преценяват втренчени в екрана как да построят пехотата, как да пуснат по-напред снайпериста... Ех, какво съм се завайкал, има такива хора и тази игра, драги ми читатели, е за тях – които знаят точно колко патрона е имала 14 пехотна дивизия на Вермахта през лято 1939-то.

Апропо, за тях се задава още една богоформатна игра, поне в смисъла, в който те тълкуват това понятие – стартиралата вече с успех в Германия **Codename Panzers.** За същите в процес на разработка е и **Blitzkrieg 2,** превю за която можете да прочете и в настоящия брой.

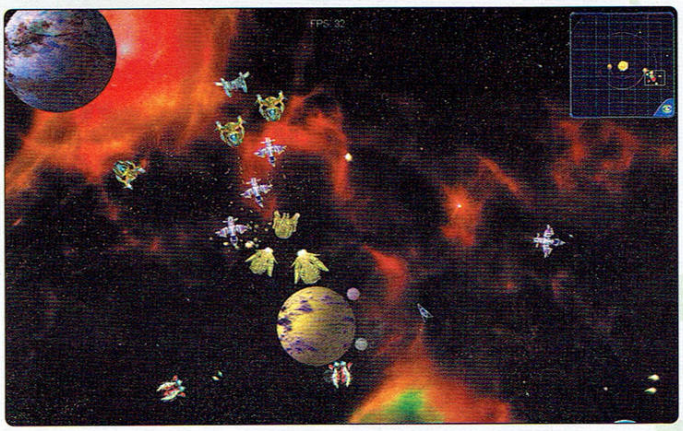
P.S. За участниците на гореупоменатата викторина да знаят ,че Джовани си бръсне темето с най-квалитетни кремове, пудри си го, парфюмира го с „Шанел Алюр", така че целуването на това свещенно теме е незабравимо изживяване.

Вервайте ми! (А стига бе! Пфу! – бел. ред.)

- Epaminont

- Мед. що ти не напишеш един коментар?
- Ей сега!

SPACE RANGERS



Space Rangers: Звучи клишира-но, скучно, плоско... Звучи просто Тъпо.

На пръв поглед *и изглежда* така. След ниските оценки получени на запад, голяма част от геймърите едва ли ще опитат да докоснат тази игра. Чисто хипотетично погледнато, концептуалната ѝ остарялост до голяма степен допринася до падението ѝ на световните пазари.

Space Rangers излезе към средата на 2003 г. на руски език и се разпространи само в Русия. Ако поне преди година се бе появила на световния пазар в този си вид, определено би получила по-висока оценка. Това, обаче явно никак не ангажира братушките, защото вече има готова и втората част на играта, познайте... отново само на руски.

Да се греши е човешко, но усещането е божествено.

По принцип маркетинговите издънки на руснаците са си тяхна работа. Да засегнеш по такъв груб начин самочувствието на западняците, пускайки играта си на техните пазари година по-късно едва ли е най-правилното решение, но пък сигурно е гот. Абе на кого му пука за западняците и шибаните им оценки, след като руския пазар сам по себе си е толкова огромен, а и въпросната игра е едно толкова добро преживяване. Освен това – ами вижте системните ѝ изисквания за бога – можете да я играете и на средно-статистически калкулатор.

Истинският чар на **Space Rangers** обаче се крие в начинът, по който ви зарибява. Тук голямата тръпка не е толкова да изявиш себе си, колкото да преебеш (г-н гл. ред., съжалявам, но това е единствената точна дума) останалите. Това е, което притегля към мониторите ценителите на истинското забавление.

Без много да му мисля, бих определил **Space Rangers** като ***космическо-епична игра***. Тя съдържа стратегически, аркадни и дори екшън елементи. Като прибавим и четирите нива на трудност, тя се нарежда до игри като **Star Control 2** и всички **Pirates**-серии на Sid Mayer.

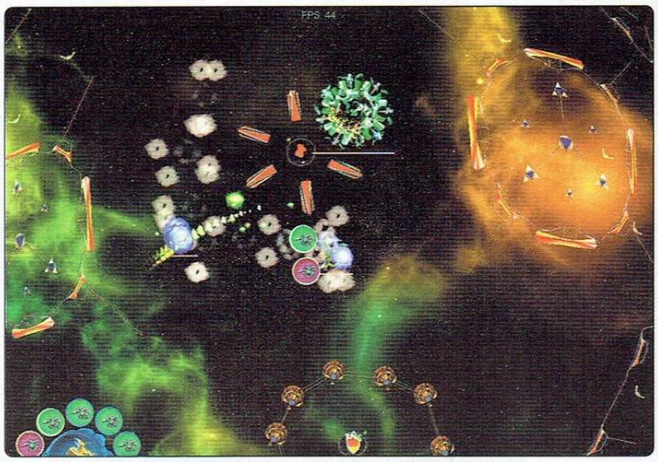
Война на Видове.

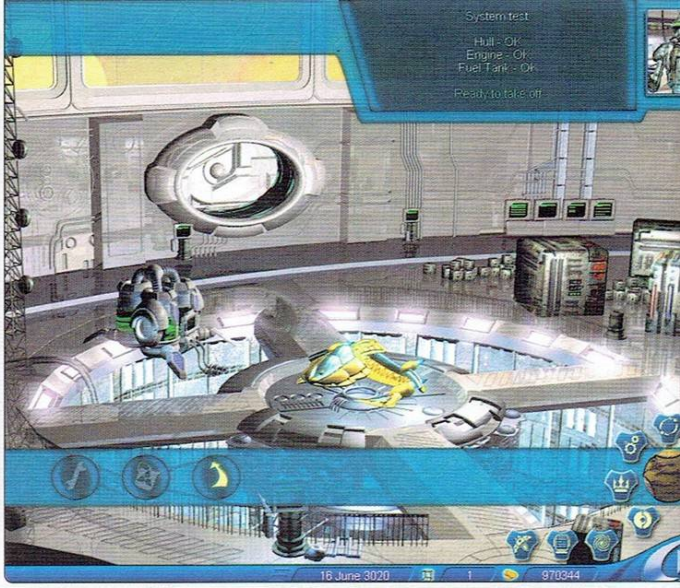
Вселената е застрашена! Непозната раса напада галактическите системи и постепенно изсмуква силите на Петте властващи раси. Те, от своя страна, се опитват на всяка цена да унищожат натрапниците и да предпазят световете си от геноцид. Би им било много по-лесно ако не воюваха и едни с други. За да е пълна картинката, многобройни пирати дебнат удобен случай да нападнат всяка препълнена с ценен товар, лесна жертва. Честичко в ролята на жертвата ще се оказвате и самите вие, защото пиратите никога не пропускат да ви нападнат, ако носите ценен товар. От страната, на която и да е от петте раси изберете да застанете в това приключение, ще трябва да водите война поне на три фронта. Светлият лъч за спасението на Галактиката идва от организацията на рейнджърите. Те са единствената сплотена група, която прави нещо реално срещу нашественика. Вие сте част от тази организация. Целта ви е да убиете кралицата на Лошите, която се намира на някоя от завладените слънчеви системи. Когато свалите живота ѝ наполовина, тя ще влезе в черна дупка и за да минете играта, ще трябва да я последвате. Какво следва нататък ще ви оставя да разберете сами.

Няма победа без болка! Няма триумф без жертви!

И жертвите ще бъдат много. Но не оставяйте с впечатление, че играта е динамична, напротив – тя протича малко мудно. Тези, които са играли и помнят **Star Control 2** разбират за какво им говоря.

Първата ви задача е да си изберете пътя, по който ще вървите: *търговец, боец* или *пират*. Геймплеят има 2 режима - космос и хиперпространство. Вселената на **Space Rangers** е съставена от 15 сектора, с около 50 слънчеви системи, като всеки път играта ги поставя произволно. Придвижването между тях става чрез отваряне на хи-





перпространствени проходи. В този случай имате възможност на избор – да изберете опасния, или безопасния път. Какво означава това? За да преминете напред в хиперпространството трябва да „стъпвате" на различни системи. Зеленият път към тях означава, че е безопасен, червения – че дебнат пирати. Смисълът да изберете втория е, че ако успеете да биете пиратите, ставате притежатели на техните предмети и минерали, а също така – на пари и експириънс. Колкото повече експириънс, толкова повече репутация ще трупате, а това води до повече куестове, които носят още пари и още експириънс... Второто, което ще трябва да направите, стъпвайки в играта е избор на раса. Както казахме, расите са пет: *Humans, Maloqs, Gaalians, Faeyans* и *Pelengs*. Отличават се по тесните си специализации Например ако с *Gaalian*-ите изберете да сте търговци, ще имате бонус на умението за търговия (прочетете по-долу), прекрасен кораб с доста полезен товар на борда и дебела банкова сметка. Лошото е, че останалите въобще няма да ви обичат, а това, вярвайте ми – не е добре. Да вземем за пример сега Maloqs. Тях всички ги обичат, но са бедни. За сметка на последното, търговците им са оборудвани с прекрасни оръжия и са с бонуси в бойните статистики. Корабът им обаче е доста по-хилав от този на Gaalians. Всяка раса е добре развита в конкретни области – най-добри търговци стават от Faeyans. Пиратството е на страната на Pelengs, а най-добрите воини са Maloqs. Хората за нищо не стават.

Друг интересен аспект от играта са планетите. На обитаемите от тях има осем места за посещение – информационен център, търговски център, магазин, губернатор, хангар, галактическа карта, информация за рейтинга и състоянието на рейнджърите и последно – инвентарът на кораба ви. От *„Информацията"* ще научавате последните новини (това е важно!). В *търговския център* ще продавате и купувате стоки с търговска цел (минерали, медикаменти и др.). *Магазинът* ще ви предложи части за ъпгрейд на кораба, от там можете да купите и нов. При *губернатора* можете да се сдобиете със звездна карта и да попитате за куест; ако ви обичат достатъчно - ще получите, ако ли не, ще трябва да си вдигнете рейтинга при съответната раса. *Галактическата карта* ще ви покаже неща като разстоянието между системи, точното положение на някой куест и т.н. В *хангара* поправяте кораба, зареждате гориво и напускате планетата. Ако искате да се порадвате на развитието си, кликате на *„информация за рейнджърите"* – там пише какво точно сте правили и дали го правите добре и какъв е рангът сред останалите рейнджъри. *Инвентарът* позволява да държите под око състоянието на оборудването си и ако е нужно, ще го поправяте.

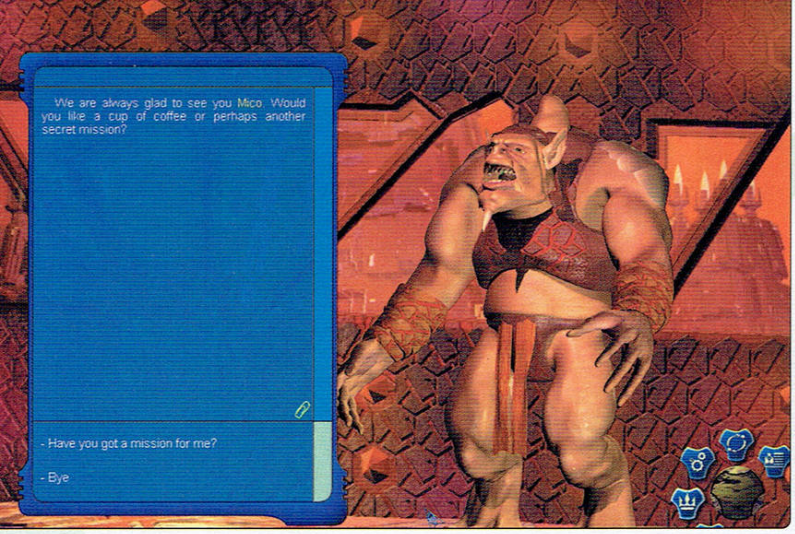
Освен планети, ще посещавате и четирите орбитални станции, разпръснати из картата - Рейнджърска, Военна, Изследователска и Пиратска.

Рейнджърската е най-важната от всички – това е мястото, където ще повишавате общия си рейтинг. За целта там ще носите събраната протоплазма, която се отделя от корабите Клисианите (нашествениците) по време на бой. Тя се явява един вид трофей и се трансформира в *пилотски точки*, с които ъпгрейдвате уменията си (за тях след малко). Рейтингът и обичта са важен момент в тази игра, имайте го предвид. Ако никой не ви обича в Галактиката, никой няма да ви дава и куестове. Без куестове – няма напредък в играта, а това означава, че останалите рейнджъри ще ви изместят в класирането. Една от възможните опции в този случай е срещу сумата от няколко хиляди кредита да си смените расата. Помага!

Във *Военната база* можете да пазарувате хубави неща за кораба си и да го поправяте. Там можете да проверите и актива си на *военни точки*. Това е другият вид точки в играта. Те се натрупват когато водите битки с Клисианите за освобождението на някоя система – за всяко вдигнато ниво или освободена система ще получавате медали. *Изследователската база* е най-интересна. Тук можете да ъпгрейдвате кораба (вместимост и базова защита) и оборудването му.

Преди малко стана дума за уменията на рейнджъра. Те са

На куеста с реката и богоевте, следвайте системата: 1+2, върша се 2, взимате 5+10, върша се 1, 1+2. Общо прави 17. Ще ми благодарите после!



шест – *точност, маневреност, технически умения, търговия, чар* и *водачество*.

Точността увеличава поражението върху вражеските кораби.

Маневреността ви предпазва от щети по вашия.

Техническите умения помагат за по-бавно износване на корабното оборудване.

Търговията пряко въздейства върху цените на които продавате и купувате стоките.

Чарът редуцира негативното мнение на Вселената от безчинствата, които вършите (нападение на частни кораби, кражби и изнудване).

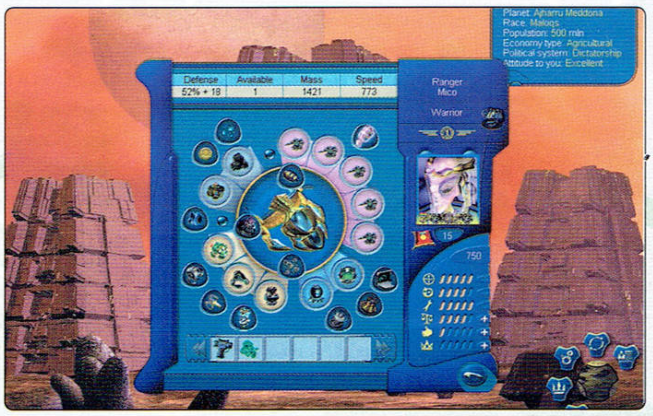
Водачеството върши добра работа, ако искате да си вземете наемник, но лично аз смятам това за излишно скъпо удоволствие.

Парите в играта са доста голям проблем. Много трудно се изкарват, адски лесно се харчат.

Игра на ходове.

Придвижването в слънчевата система става походово. След излизане от планетата или хиперпространството, играта паузира. Задавате мястото, докъдето искате да отидете (или някое от действия атака, кацане на планета или станция) и пускате хода. Играта автоматично ще продължава да ги върти, докато не се случи нещо, което засяга и вас. Например, искате да отидете до някой кораб – маркерът показва пет хода. До кораба ще стигнете абсолютно без интерапции само ако никой по пътя не ви заговори или нападне.

Ето, че си дойдохме на думата. Битките. Когато се провеждат в космоса, а не в хиперпространството те са походови. Корабът ви има пет слота за оръжия – всяко от тях със собствени статистики за поражение и далекобойност. Атакувайки някого в космоса, първо трябва да зададете на кораба си дали да атакува с всички оръжия от близка или средна дистанция, или от далечина с най-далекобойното си оръжие. При всеки ход трябва да се грижите за правилната ориентация на кораба си спрямо противника. Освен слотовете за оръжие корабът е съоръжен и със слотове за двигател, резервоар, скенер, радар, поправящ робот, генератор и кука за привличане на предмети в космоса. Последната ще ви особено нужна след края на битката.



Куестомания.

Тя започва малко след като си пуснете играта. Именно тя крепи **Space Rangers** на харда ми цял месец. Почти 50 %, от задачите са идентични – да занесете писмо на някого, да заловите престъпник, да закарате пътници донякъде и т.н. По-интересната група задачки, които сериозно ще раздвижат мозъците ви, са логическите куестове. Решаването на който и да е отях носи огромно удовлетворение и удоволствие. Всеки куест се изпълнява за време. Така че преценяйки възможностите си, можете да изберете трудност на куеста от три възможности – разликата е единствено във времето, което ви се отпуска. Поради тази причина, поемането на повече от един куест, увеличава драстично процента вероятност за неизпълнението му. Така, че ако срещнете някоя много привлекателна задачка, можете да си я отбележите като натиснете върху клавиша в долния десен ъгъл на прозореца. Можете да правите така с всеки прозорец за информация – доста е полезно.

„Черно море, много е добре, на Небето дупка..."

Процъфтяването на най-древната професия до наши дни недвусмислено говори, че в дупките се крие голяма далавера. Пък било те и черни. Тук, по време на игра, в слънчевите системи произволно ще се появяват черни дупки. Ако победите враг вътре в някоя от тях ще получите за награда уникален предмет, който не можете да намерите другаде. Преди да влезете в подобна аномалия обаче трябва да сте добре екипирани, защото на изхода ви чака изненада – ще се намирате в съвсем друга слънчева система и ако тя е превзета от Клисианите, а вие нямате гориво на кораба си, попадате в капан, от който няма измъкване.

Space Rangers в продължение на повече месец вече за мен се оказа именно такава черна дупка. През която хлътнах в един свят, от който нямам сили да се измъкна. Независимо, че хлад... ъъъ... резервоарът ми е пълен догоре и вод... ъъъ... гориво има в изобилие.

И знаете ли какво? Много ми е добре!

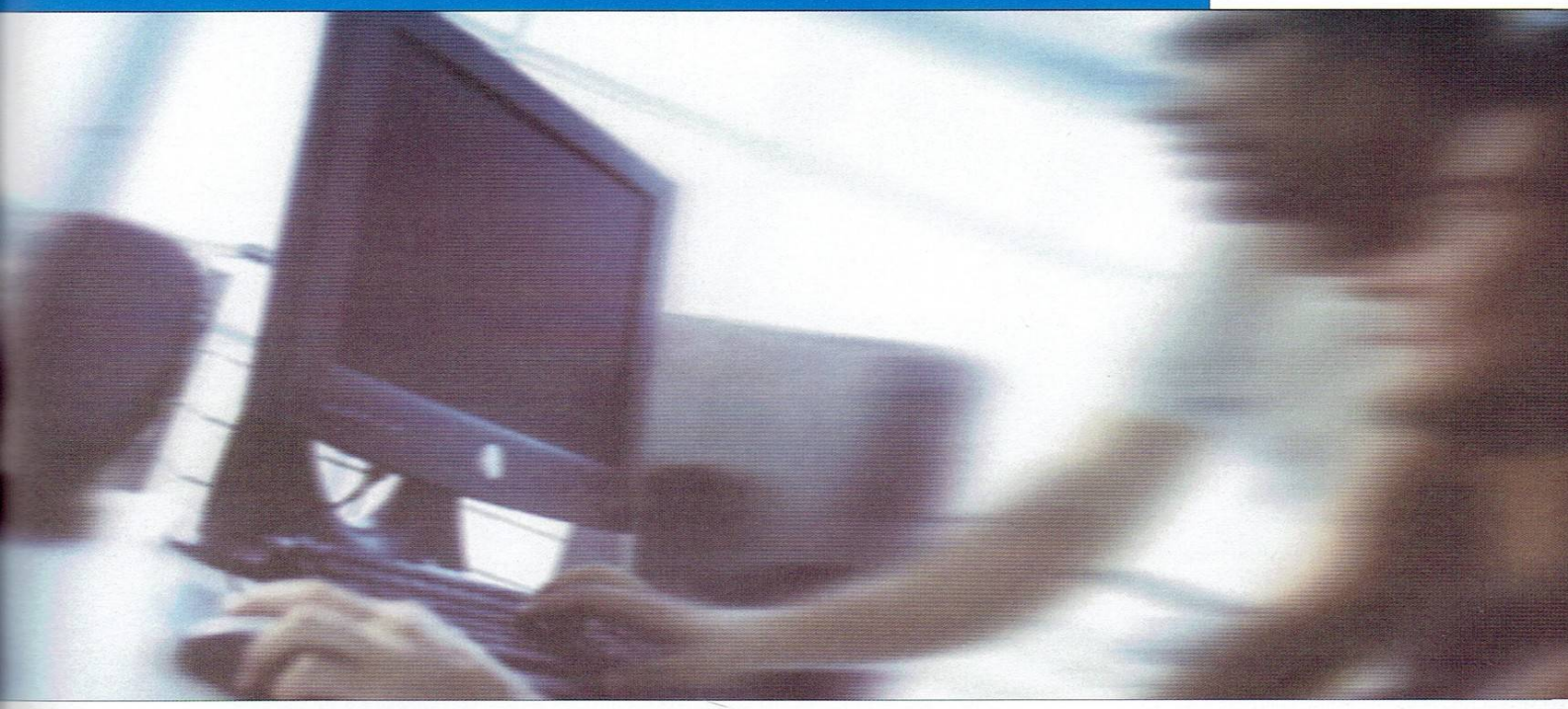
- Dimensin

Ако ви свърши горивото и не може да кацнете на планета, за да заредите, опитайте се да убиете чужд кораб - има шанс да си изтърве резервоара.

Enhanced desktop performance and productivity

The new standard for multitasking computing

intel inside pentium® 4 HT



Dell™ recommends Microsoft® Windows® XP Professional for Business

The Dimension™ 4600 featuring the latest Intel® processor with Hyper-Threading technology enables you to handle multiple office applications and tasks simultaneously. High memory bandwidth, integrated networking and a host of enhanced performance features combine to deliver optimized computing performance to help drive your business.

Dell™ Dimension™ 4600

- Intel® Pentium® 4 Processor with HT technology
- 3.0GHz with 800MHz Front Side Bus
- Microsoft® Windows® XP Professional
- Intel 865G chipset with support for Dual Channel DDR
- 512MB Dual Channel DDR (2x256MB DIMM)
- 80GB (7200 rpm) IDE Hard Drive
- Dell 17" (15.7 VIS) UltraScan™ Monitor
- 48x/32x/48x CD-RW
- 64MB USB Memory
- 128MB GeForce Fx5200 8x AGP card
- with dual monitor support, TV-Out via S-Video and DVI
- Dell A215 Stereo Speakers
- Sound Blaster Live! 5.1 (Dell) Digital Sound Card
- Dell v92 Data/Fax modem
- Integrated Intel 10/100 Pro Ethernet
- Dell QuietKey keyboard
- Dell USB Optical Mouse

$ 1065

Excluding delivery and VAT

PROGRESS CAD R&D Centre Ltd.

София 1574,
бул.Шипченски проход 69А
тел.: (02) 870 52 57;
факс: (02) 973 38 53;
cadrd@progress.bgnet.bg;

http://progress.bgnet.bg
www.dell-bg.com

ЦЕНТРОВЕ ЗА ПРОДАЖБИ, СЕРВИЗ И ВИСОКОКВАЛИФИЦИРАНА ПОМОЩ:

Ямбол	"Джи ви ди"	046/64 146;	**Бургас**	"Комплекс"	056/813 022;
Русе	"Линксис"	082/239 961;	**Варна**	"Визикомп"	052/600 380;
Благоевград	"ИНФОТЕХ"	088 560 835;	**Ст. Загора**	"Интернет Груп"	042/601 101;
Ловеч	"КОМПТЕХ"	068/41 988;	**Пловдив**	"Интернет Груп"	032/626 375;
Враца	"Вега 21"	092/63 371;	**Хасково**	"Глобал солушънс"	038/622 569;
В. Търново	"Прим-ВТ"	062/642 926;	**Добрич**	"Визикомп Добрич"	058/605 557;

ЦАПК "Прогрес" ООД е сертифициран по БДС EN ISO 9001:2001 и е дистрибутор на Dell от 1990 с повече от 20000 инсталации.

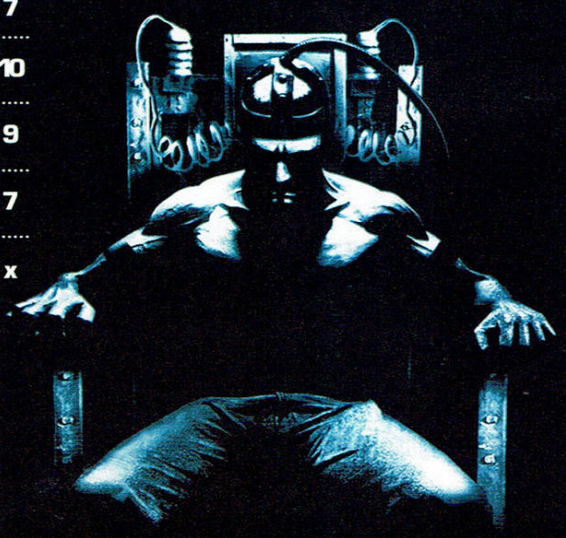
Easy as DELL™

Click **www.dell.com**

©2004 Dell Computer Corporation. Subject to availability, prices and specifications are correct at date of publication and may change without notice. Upgrade prices apply with system purchase only. Dell, the Dell logo, Dimension and Inspiron are either trademarks or registered trademarks of Dell Computer Corporation. Intel, Intel Inside, the Intel Inside logo, Celeron, Pentium and Centrino are either trademarks or registered trademarks of Intel Corporation. Microsoft and Windows are registered trademarks of Microsoft Corporation. Dell disclaims proprietary interest in the marks and names of others. Certain Microsoft® software product(s) included with this computer may use technological measures for copy protection. In such event, you will not be able to use the product if you do not comply with the product activation procedures. Product activation procedures and Microsoft's privacy policy will be detailed during initial launch of the product, or upon certain reinstallations of the software product(s) or reconfigurations of the computer, and may be completed by Internet or telephone (toll charges may apply).

ПРОИЗВОДИТЕЛ SURREAL SOFTWARE РАЗПРОСТРАНИТЕЛ MIDWAY САЙТ WWW.SURREAL.COM/GAMES/INDEX.PHP?GAMEID=8
ЖАНР СЪРВАЙВЪЛ ХОРЪР ОТ ТРЕТО/ПЪРВО ЛИЦЕ ИЗИСКВАНИЯ 1GHZ CPU, 256MB RAM, 32 VRAM VIDEO ПРИЛИЧА НА SILENT HILL 3

7
10
9
7
x



The world drifted by in a lost momentum
With no divine intervention
Regardless that the author
Of sin was me and I
Lay chaste of hate in Faither's embrace
As Mortals warred with more besides
They warred with life itself
And in those frozen moments won
From grief that creeps to wreathe the sun
In drapes inwove with deathshead wing
I thank God for

the suffering

***Умираш бавно**, сред останките на забилия се в брега кораб, обгърнат от лепкавата миризма на фекалии и разложение. Умираш под монотонните звуци на поредния нещастник, който се опитва да разбие вратата на трюма, безпомощни удари на плът в дърво. Умираш, заслушан в писъците и воя на някаква отчаяна майка, прегърнала трупчето на мъртвото си бебе. Умираш, притиснат от отломките, окован в истерията на болката, опитвайки се да раздвижиш откъснатите си крайници, да избягаш, да избягаш някъде далеч от плъховете, ровещи из топлите ти вътрешности. Умираш...*

***Умираш бавно**, усещайки всеки волт, който се забива в тялото ти, умъртвявайки нервни окончания. Умираш в един безкраен, изтъкан от нишките на агонията миг, в който кожата ти се бели, оголвайки пулсиращите ти, бавно почерняващи мускулни влакна. Умираш, усещайки вкуса на собствената си овъглена кръв, докато зъбите ти падат от цепещите се венци. Умираш...*

***Умираш бавно**, твърде бавно, докато под хладния досег на нещо стоманено и режещо, докато мъжете в бели престилки разтварят гръдният ти кош с настойчиво пукане, подобно на сноп скършени клонки. Умираш усещайки как изтръгват нещо от теб с тих, мокър звук, докато болката пирува, препускайки през оголените ти органи, а кръвта, която те облива, изглежда ледена като целувката на зимна буря. Умираш...*

***Умираш бавно**, сякаш последната песъчинка в часовника на живота ти отказва да се отрони, оставяйки те да усетиш ясно всеки милиметър от движението на пробиващите тялото ти куршуми. Умираш, докато зловонния ти дъх, блъскащ се в черната платнена торба, обгръщаща лицето ти, започва да излиза през още няколко отвърстия в теб с глухо бълбукане. Умираш...*

***Умираш бавно, страдайки...** Танцуваш последния си танц в обятията на болката, само ти и тя... докато смъртта ви раздели.*

Има страшни игри. Игри, които плъзват ноктите на ужаса по огледалото на съзнанието ти, отнемайки на киното функцията на медия на първичния ужас. Пренасяйки въпросния ужас край теб, в една смразяваща дигитална реалност, следваща аристотеловия принцип на пълното съпреживяване. В крайна сметка, когато висящ от тавана одран и разкъсан труп се опитва да обеси виртуалното ти аз на червата си, докато поредната лятна метеорологична аномалия свири ветрена песен на истерично тракащите ти щори, е съвсем в реда на нещата да си изкараш акъла. Но противно на логичните ти очаквания, страхът не е най-силният коз в колодата на The Suffering. Наместо резки удари от ужас, периодични пикове в диаграмата на преживяването, настоящето заглавие методично надгражда хорър внушенията си, докато в един момент – преди да се усетиш – в изтръпналото ти съзнание вече е създаден един почти непоклатим монумент от първичен страх. Страданието успява буквално да разклати устоите на доброто ти настроение, да изкриви усмивката ти, да ти припомни, че светът всъщност е едно доста гадно място, в което просто не можеш да се чувстваш уютно. Обичайният хорър те кара да погледнеш плахо в сенките под леглото преди да си легнеш, за да се убедиш, че там не се крие някой особено зъл монстър, който да ти прегризе гръкляна. The Suffering създава осезаеми сенки в самата ти душа, някакво цялостно напрежение, което отказва да те напусне след едно-две преспивания, една-две водки или един-два тека. Успява да пробие пластовете на съзнанието ти, да достигне до ядрото, там където останалите заглавия от жанра безпомощно се плъзват по повърхността и за отмъщение те карат да подскачаш в стола си, след като така и не могат да ти причинят нищо друго. В The Suffering няма нито един момент от типа тишина, тишина, тишина; мек пианов мотив; земи сега този появил се от никъде монстър, придружен от злостно музикално кресчендо. Той не разчита на първичното стряскане, водено от най-елементарни инстинкти. О, не – тази игра иска да осмислиш от какво точно те е

Главният герой на играта Торк, сякаш е излязал от цикъла разкази на Йовков „Ако можеха да говорят".

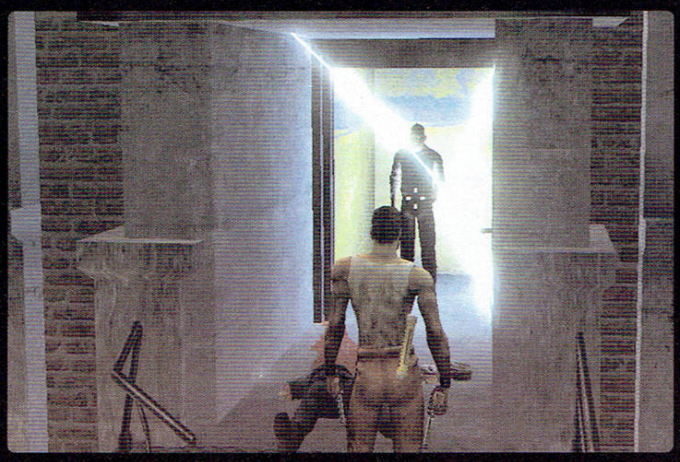
страх. За да може да те е страх дълго след като мониторът вече е угаснал, а наоколо няма дигитални монстри и саундтракови мотиви, които да плашат.

Когато ти писах за това заглавие в представянето на E3 споменах, че играта се е справила сравнително колебливо на конзолния пазар и изказвах съмнения относно качествата на PC версията. Съмнения, които в крайна сметка се оправдаха – The Suffering е грозна, леко бъглива, страдаща от остра липса на геймплейна оригиналност. Хладната дисекция на техническите ѝ характеристики (с изключение на озвучаването на персонажите, което е просто перфектно) показва, че това е *поредният* сървайвъл хорър, събрал в себе си всички необходими съставки на жанра – от главен герой с проблемно минало, през богатия набор не-мъртви та чак до мрачните и дъждовни геймплейни локации, включващи задължителната изоставена лудница. Дори историята не е нещо невиждано и при все, че крепи солидни нива на напрежение и съспенс до самия си край, не заслужава някакви кой знае колко сериозни похвали. Това, което притежава The Suffering, това което я издига над повечето ѝ конкуренти, е стаено под повърхността от грозни текстури и клишета. *Страданието* е преживяване от мрак и агония, на каквото може и да не се осмелиш да се подложиш повторно. На моменти дори си мисля, че ако извергите от Surreal разполагаха с някакъв по-висок бюджет за ефектни синематики и някой по-качествен енджин, играта безпроблемно би могла да разклати нечия психическа стабилност. Защото, любими мой читателю, онези гнусноватички литературни залитания в началото на статията не са родени в перверзната ми главица. Това са напълно реални късове от загниващата плът на Страданието, неща, с които лично ще се сблъскаш, ако инсталираш играта на харда си. Silent Hill най-вероятно ще си остане любимият ми дигитален хорър, най-малкото заради високобюджетния си перфекционизъм, но това чудо тук... ами то успя да бръкне на буквално неподозирани места в съзнанието ми. Реално погледнато сравняването му с Тихия хълм е като съпоставка между луксозно издание на Стивън Кинг с твърди корици и блестящ печат и автентичен, мръсен и обгорен вещерски текст от XV век, изписан върху кожа. Сам схващаш разликата.

Но нека да караме по същество. В The Suffering влизаш в ролята на Торк – безмълвен гигант с впечатляващи рефлекси и склонност към превръщане в особено лют демон, в момент на ескалация на напрежението. Осъден на смърт за убийството на жена си и двете си деца. Екзекуцията бива отменена от серия мистериозни обстоятелства, извадили на бял свят немалкия демоничен капацитет на принципно прокълнатия остров, където е издигнат затвора. В резултат пълният набор от изверги, оставил белези в историята на злокобното място, изригва – буквално – изпод земята и следва да бъде анихилиран в името на сървайвването в хода на хорора. Насред настаналия хаос ти се предоставя възможността да напуснеш килията си, затвора и – точно двадесет нива по-късно – целия остров в едно аутро, което евентуално ще даде отговор на всичките ти сюжетни въпроси. Клише, както забелязваш. Но когато малко по-горе ти обяснявах, че историята няма шанс да спечели никакви гейм оскари, пропуснах да спомена, че и при нея нещата стоят като при таящият се зад размитите текстури ужас. На едно малко по-дълбоко ниво сценарното развитие на The Suffering е абсолютно гениално. Още в откриващата анимация, в кратките размени на реплики между пазачи и затворници, ще видиш толкова перфектно издържани психологически профили и толкова адекватни модели на поведение, че просто ще хлътнеш в историята. *Страданието* буквално прелива от тонове *смислен* диалог, произнесени от *смислени* хора, действащи според ситуацията, и менталното си състояние. Прекрачва онази убягваща на толкова много заглавия граница превръщаща виртуалната реалност в реалност. И печели безпрекословно личната ми награда за най-плътна съвкупност от виртуални персонажи.

В нито един момент няма да налетиш на ситуация, в която да си кажеш „Да бе, това NPC е поставено там, за да мога да реша тази загадка. Или пък за да ми разкрие някаква важна част от историята". С което се разкрива и другият гигантски плюс на The Suffering – играта изненадва. Насред демонично-затворническия апокалипсис ще срещаш полудели от ужас хора, фанатични стражи, които ще изпълняват до последно служебните си задължения или пък такива, които ще забравят за жълтата ти униформа на смъртник и ще се опитат да преборят общата опасност рамо до рамо с теб, ще срещаш непукисти (ех, този незабравим напушен руски надзирател), страхливци, параноици или пък смели пичове с по-високи шансове за оцеляване и от теб. Ще срещаш *хора*. И разни демонични неща де, ама то си е в реда на неща-

На няколко момента в играта ясно си личат препратки към творчеството на Стивън Кубрик и по-специално „Сиянието"



та. Но във всеки случай ще вярваш все по-сериозно, че тази гадост в монитора ти се случва наистина. И закономерно ще се плашиш и депресираш все повече. Похвала заслужава и самото позициониране на NPC-тата из сюжета, като твоето отношение към тях ще води до едни или други леки завои в развитието на историята. Всъщност The Suffering има три възможни завършека, зависещи от това как точно се отнасяш със случайните хорица – лош (ако просто застрелваш всеки срещнат), неутрален (ако не демонстрираш особена заинтересованост от съдбата на NPC-тата и ги оставяш да се оправят както могат с проблемите си, което в общи линии значи да мрат) и добър (ако се въплътиш в затворническия вариант на майка Тереза и помагаш на всеки, който има нужда от помощ). Това, откъдето и да го погледнеш, си е доста основателен повод за преиграване, още повече че The Suffering е услужливо кратка (добре де, това последното не е особена похвала, но е толкова често явление в последно време, че започнахме да свикваме вече). Най-малкото защото при игра за лош ендинг (който си е и най-култов от трите) ще пропуснеш доста интересни аспекти от историята, които ти биват разкрити от случайните персонажи (като Ернесто, примерно, който си е безценен гид в ужаса на последната част). Забавното е, че при всяка поява на NPC един лош и един добър глас (да, бе – точно като дяволчето и ангелчето от анимационните филми) ще изтъкват на Торк особено основателни причини да застреля и респективно да помогне на нещастника. В добавка при всяко добро/лошо дело ще имаш кратко видение с участието на мъртвата си жена, която ще те хвали/мъмри. Като цяло виденията играят доста важна роля в The Suffering. Както се споменаваше нейде из играта – островът, на който се развива действието, е концентрирал огромни количества зло. И ти ще имаш шанса да видиш доволна част от неговите проявления, откъслечни проблясъци от миналото, които да представят на Торк гадостта, която се е случила на съответното място. Докато минаваш през една минна галерия, да речем, ще видиш срутване и решението на няколко стражи да изоставят останалите отвъд свлеклите се страни затворници да умрат в мрака. По-късно, ще можеш да наблюдаваш последвалия бунт, при който приятели на същите тези затворници са бесили, кормили и драли съответните стражи. Веселба. Самите видения са закономерно неочаквани и стресиращи; времето се забавя и край теб изплуват смътните отсенки на отдавна мъртви хора, закътяват потънали в злокобната плът на острова думи. Наред със сюжетните видения ще се сблъскаш и със злокобните халюцинации на Торк, които пък са близки до принципа на вездесъщия двадесет и пети кадър – бързи, неясни, но винаги свързани с някакъв вид мъчителна смърт и дълбаещи подло в подсъзнанието ти. Очарователна игра, и аз това казвам.

За чудовищата. Неподправено прекрасни. И толкова гнусни, че ценобитите на Клайв Баркър от *Хелрейзър* спонтанно започват да ти се струват сладинки като плюшени зайчета. Всеки изверг си има лична история, която ще имаш честта да научиш, за да може да ти стане още по-гадно. Така например едни огромни дебелаци със закономерно разложен вид, които разкъсват стомасите си, за да те засипят с извиращи от вътрешностите им подивели плъхове, са превъплъщение на гадните робовладелци, оставили робите в трюма на кораба им да бъдат изядени от плъховете след корабокрушение край бреговете на острова. А пък малките сладки момиченца, превръщащи се в огнени демони, са злокобен спомен за трите приятелки, заради чиято жестока игра единадесет невинни човека били изгорени на клада през средните векове по обвинение във вещерство. Адът понякога има странни проявления... Но каквото и да си говорим, няма друга игра, в която да бъдеш нападан от споменатите нейде в началото одрани обесени трупове, които да увиват червата си около шията ти. Или от пълзящи

КЛЮКА: PCClub щели да оценят играта с оценка „1" по „Кефолетъра", тъй като главния герой, освен че нямал култови реплики, нямал изобщо никакви реплики...

под земята чували с погребани в тях живи нещастници. Тръпки ме побиват само докато пиша. Иначе похвалената вече адекватност в поведението на персонажите важи в пълна сила и за чудовищата, които се нападат взаимно, гърчат всички попаднали в полезрението им NPC-та и като цяло те освобождават от досадното игрално усещане, че светът се върти около теб и по тази причина всички искат да ти се изредят.

За справянето с цялата тази виртуална менажерия в отрудените ти затворнически ръчици е поверен похвално реалистичен арсенал (не знам защо, ама появата на плазмени пушки в игра, различна от категоричния сай фай, винаги ми действа зле), включващ мачете, пожарникарска брадва, двойка пистолети, пушка помпа, томи гънче и огнепръскачка, която обаче трябва да си сглобиш собственоръчно, така че можеш и да не придобиеш, ако пропуснеш частите. Имаш и пет вида експлозиви, представени от флеври, флаш гранати, шашки динамит, коктейли молотов (в бутилки от Джак Даниелс; култ!) и класически гранати. Струва си да се отбележи, че за разлика от повечето сървайвъл хоръри, в които екшънът винаги остава на доста заден план и е реализиран някак между другото, The Suffering предлага съвсем качествена високоадреналинова пукотевица с достатъчно врагове и достатъчен брой амуниции. С което се надявам от Surreal най-сетне да затворят устата на всички, които обясняват, че за истинския хорър трябвало да има кратки схватки с малко на брой, но стратегически поставени лоши.

Геймплеят, освен пуцането и страхуването, включва и някои особено хитри загадки на пъзелов принцип, които без да са върха на оригиналността, освежават много играта и се вписват прекрасно в цялостната концепция. Левъл дизайнът е приличен. И той не е нищо невиждано, но работи със страшна сила в името на атмосферата, което всъщност е и идеята. С което неусетно стигаме до техническите характеристики. Отмятаме в едно изречение озвучаването, което както вече ти казах е перфектно (личният ми фаворит си остава газовият изверг), прелестните спуукизвукови ефекти и ненатрапчивата, но градяща атмосфера музика. Даряваме още едно на изкуствения интелект, който си върши съвсем добре работата без да залита в някакви особени крайности на гениалност. И стигаме до същината на проблема.

The Suffering е *грозна*. На моменти почти непоносимо грозна. Точно тази игра трябваше да изглежда перфектно, за да не ми се налага да се чудя дали това по лицето на обгорения ти от досега си с електрическия стол... хм... ментор е овъглена плът или просто грешка в текстурата. Именно поради тази причина The Suffering не получи заслуженото си признание в световен мащаб. Много рецензенти просто отказаха да потърсят ужаса зад размитите текстури. Кръвта, вътрешностите, болката в *Страданието* трябваше да бъдат толкова ясни и детайлни на монитора ти, колкото са били в болните мозъци на създателите му. Захранвана от по-добър двигател, тази игра би била категоричният апотеоз на дигиталната лудост, плъзваща се опасно близо до истинската такава.

В настоящия си вид е просто нещо като предверие към Ада на собствените ти кошмари.

Осмеляваш ли се да надникнеш?

- Snake

Във всяка игра на Surreal може да се използва пиле като оръжие.

Играта на Gamers' Workshop

Наградата от миналия месец прибра
Валентин Николаев от София

Наградата този месец отново е
Видео карта GF FX5700, 128MB DDR 128bit AGP8x TV Out

В края на месеца чрез жребий ще бъде определен един от вас, който ще получи долуописаната примамлива награда. Логично повече изпратени SMS-и дават по-голям шанс за успех. Печелившите ще бъдат информирани по телефона. Ако участвате от чужд телефон, наред с верния отговор посочете и начин да се свържем с вас.

Кой DOOM излиза следващия месец?

A Две
B Три
C Четири
D Дум-Дум

Изпратете буквата на отговора, който смятате за верен на номер

11411

цена на SMS - един лев (без ДДС)

Само за абонати на Глобул

Участието не е обвързано с покупка. За участие без sms можете да се разходите до най-близкия пощенски клон и да изпратите писмо с верния отговор на адреса на редакцията.

ПРОИЗВОДИТЕЛ CYPARADE РАЗПРОСТРАНИТЕЛ ATARI САЙТ WWW.BALLANCE.ORG
ЖАНР ПЪЗЕЛ ИЗИСКВАНИЯ 350MHZ CPU, 128MB RAM, 8MB VIDEO ПРИЛИЧА БЕЗ АНАЛОГ

BALLANCE

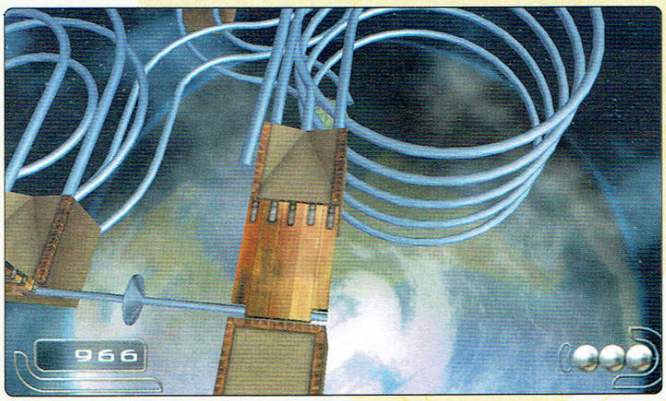
Има игри, които те карат да скърцаш със зъби, но да продължаваш да ги играеш, притеглен по необяснимия начин от нещо в тях. Такъв е и случая с **Ballance** (преведено на книжовен български език от филолога в редакцията, mEd – **Tonku**), дебютното заглавие на немците от *Cyparade*.

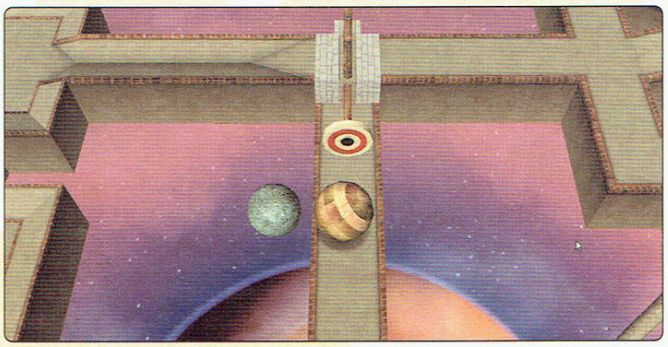
Накратко – тук задачата ви е да балансирате... топки. Нищо повече! И ако казаното ви навява мисли за поредната елементарна игричка, то вие сте прави, но и не сте!

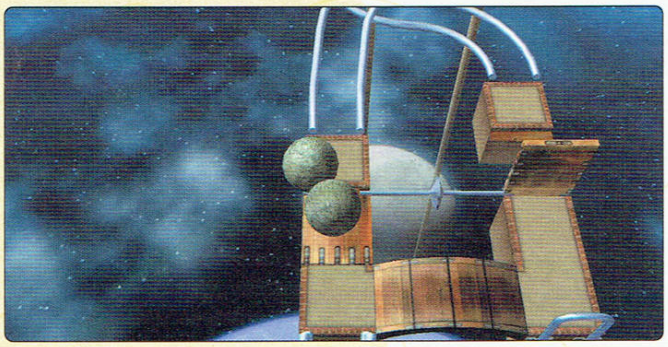
В Balance вие сте топка и наблюдавате себе си от изометрична перспектива (хе-хе). В началото на всяко едно от 12-те нива винаги сте дървен(а), а в последствие можете да се трансформирате в каменен(на) или хартиен(а). Преди да обясня от какво зависи това искам да спомена, че целта ви винаги е една и съща – да преминете нивото от началото до края. Досещате се, че това не е толкова лесно, нали? Нивата по същество представляват сложни конструкции – съставени от всякакви платформи, пилони, пътечки, мостчета и какво ли още не – издигнати високо в атмосферата на различни планети. Това последното означава, че ако по една или друга причина се отклоните от правилния път, не успеете да вземете някой завой от трасето, пропаднете в някой отвор или направите каквото и да е друго погрешно движение или действие, което да доведе до напускане пределите на конструкцията, ви предстои едно дълго падане надолу. И губите един живот. Загубите ли всичките, играта свършва и започвате от начало. Ако все още ви е останал някой и друг животец обаче, тя ви връща на най-близкия Checkpoint. Във всяко ниво те са общо взето 4 и служат за save. Между Checkpoint-тите е пълно със забавни и не чак толкова забавни пъзелчета, чакащи да бъдат решени. Докато търчите, пардон – търкаляте се по платформите, ще се натъквате и на два вида сфери. Едните дават допълнително животче, другите – точки за High Score-а.

Да се върнем на топките. Ключът за решаването на пъзелите се крие в тях, или по-точно – в смяната им. Какво имам предвид? Това че всяка топка има различна физика и е подходяща за изпълнение на определен вид задача.

Хартиената може да левитира, ако застане над някой вентилатор; ако се засилите добре с нея, тя може да прескочи празно пространство между две платформи. Ако обаче пропастта е голяма и за да преминете трябва да избутате над нея някакво мостче, то тогава е ред на каменната. Тя е като клизма – движи се бавно и е тооолкова неповратлива, та чак навежда на подозрението, че го прави нарочно, изпитвайки садистично удоволствие от това да ви дразни. Дървената е средна работа – ускорява бързо и е най-удобна за управление, с нея играете през повечето време.







Смяната на топките се извършва в специални Трансформатори. Това, което трябва да направите, когато стигнете до място, откъдето не можете да продължите с тази топка, която сте в момента е да отидете до най-близкия Трансформатор, да влезете вътре и да изчакате нужната за трансформацията 1 секунда.

Дотук със сухите факти. Както казва Дидо, **нека zoom-нем в геймплея**. Това, което ще правите в тази игра е да балансирате по разни релси, да се качвате и слизате от асансьорчета, да левитирате над вентилатори и т.н. Имаме си и неприятни „люшки", преодоляването на които и додрапването до по-стабилна платформа ще изисква концентрация и рефлекс. И през цялото време ще се налага да се съобразявате с физиката – ако ударите неутрална топка (има и такива из нивата), която ви пречи да минете, тя ще ви завърти, а може и да ви изхвърли като кучка, след като ви е употребила; ако ускорите прекалено по релсите, като стигнете до завой ще изхвръкнете; на места ви трябва засилка по-отдалеч, за да се изкачите някъде. Странното е, че колкото по-бързо се движите, толкова по-лесно управлявате топката. А колкото по-бързо изпълнявате целите си, колкото е по-голяма скоростта, с която взимате завоите без да паднете, толкова по-голям е фъна. По мое мнение, авторите несъзнателно са постигнали адреналиновия ефект от високите скорости, типичен за рейсърите.

Защо играта е с оценка 80? Защото е много забавна и приятна – независимо, че не е претенциозна и концептуално е съвсем простичка. Пъзелите са добро предизвикателство и в унисон със заглавието авторите са балансирали прекрасно трудността им, така че нито да е отегчително лесна, нито непосилно трудна. В резултат – играта е адски зарибяваща и е перфектният начин да разпуснете след тежък ден или почивайки си от Ground Control 2, да речем.

Това беше всичко от мен, приятно циклене и не забравяйте, че всичко (не само в играта) се крепи върху практиката. **Така че, използвайте топките си!**

- Ice Fox

80%

В момента се разработва Ballance XXL, с подзаглавие - Ballance My Balls, Bitch!

ПРОИЗВОДИТЕЛ SUPERSONIC РАЗПРОСТРАНИТЕЛ EMPIRE INTERACTIVE САЙТ ---
ЖАНР РЕЙСЪР ИЗИСКВАНИЯ 1GHZ CPU, 128MB RAM, 32VRAM VIDEO ПРИЛИЧА RE-VOLT

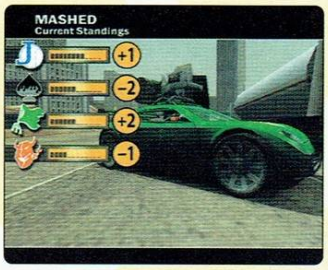
MASHED

Тази игра, скъпи читатели, може да се опише точно с две думи: много интересна идея, доста куца реализация (това всъщност са шест думи – бел. Snake). По-надолу следва ясна обосновка на мнението ми.

Mashed е рейсър от типа „или че те газим, или че те бием", в смисъл, че за да победиш, не е толкова важно да финишираш пръв, колкото да изпотрепеш конкуренцията. Спомняте си **Re-Volt** и **Deathcars**, предполагам. Както там, така и тук из нивата са разпилени разни бонусчета, с които да отстрелваш, подпалваш или прецакваш по някакъв друг начин шофьорчетата около теб. Все методи на анихилация, подчертаващи казаното преди няколко реда: *в тази игра наистина не трябва да завършваш пръв*. Важното е да има сеч. Интересното е, че към групата на противниците няма да се включват единствено непосредствените ви съперници на пистата, а ще има моменти, когато ще се стреляте и с разни летящи наоколо хеликоптери и пр.

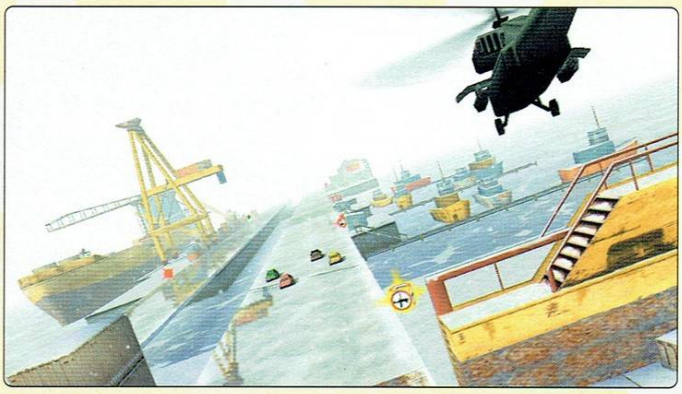
Mashed има три режима: Championship, Free Race и Time Trial. Вярвам ясно ви е кое какво означава, няма да обяснявам в подробности. Локациите, където ще се състезавате, са тринадесет и са приятно разнообразни. Ще карате по натоварена магистрала, в изоставена военна база, където ще ви обстрелват танкове, на някакъв плаж и прочее. Спокойно мога да определя пистите като интересни и дори оригинални на моменти. Графиката е непретенциозна и скромна за днешните стандартни, но въпреки това е много приятна за окото. Същото важи и за перспективата, управлението и изобщо чувство от играта като цяло – тя е аркадна, лесна за свикване и задоволителна за целта, която си е поставила – да ви забавлява. Стига да не бяха някои недостатъци, но за тях след малко.

Количките също са тринадесет и не се различават особено като показатели. Във всеки старт участват четири колички, като обикновено вие сте сами срещу отбор от трима противници. Това е не-

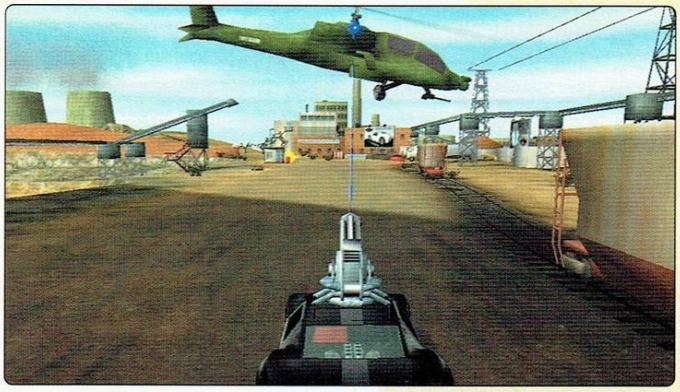


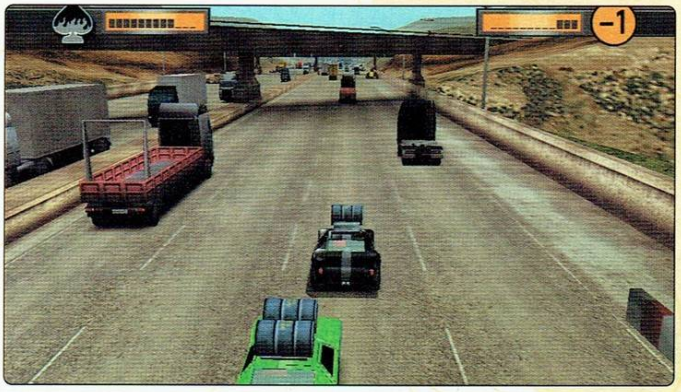
приятен момент, защото колата ви дава фира и ако изостане твърде много от водача, а докато още със самия старт единият от гадняриите се юрва презглава напред, то другите двама се насочват към вас, правейки всичко възможно да ви препречат пътя, за да може третият им съотборник да дръпне напред и **КабУУУм!** – техният отбор да вземе точката.

На всяка писта в шампионата има три нива – *златно, сребърно* и *бронзово*. Някои от тях предлагат доста интересни предизвикателства, като например да се обстрелвате взаимно с един хеликоптер, който кръжи над вас докато карате или да потеглите с активирана бомба в колата, чийто таймер се забавя като минавате през чекпойнти.



Дотук всичко звучи прекрасно – неангажираща игрица, с интересен и забавен геймплей. Но медалът има и обратна страна. Играта е конзолен порт. Конзолно е и управлението – газта и спирачката са на буквите на клавиатурата, а ляво и дясно са фиксирани върху стрелките. Не, не може да се смени! За PC геймъра, свикнал да кара със стрелките, това е адски объркващо. Положението с камерата е още по-безнадеждно. Върти се постоянно и накъдето си иска. Понякога ще губите от поглед количката си, но пък ще можете да се наслаждавате на заобикалящия ви пейзаж. Поне докато не видите надписа, че еди-си-кой-си е спечелил състезанието. Гореупоменатият момент със затапването ви от някой противник, за да спечели съотборника му се случва твърде често. Има писти, които съм преигравал по десетина пъти заради това. Това превръща някои от иначе приятните нива в истинска досада и ме караше да редя псувни на всички езици, които владея поне до ниво, позволяващо когато искам да кажа на някого „абе ти що не си е... майката" той да ме разбере правилно (разбирайте български, сръбски, руски, испански, английски, цигански). А това отдавна не ми се беше случвало. Друго момент (нали ви казах, че го владея циганския бе ей!) – звукът. Отвратителен е. Нямам думи, с които да опиша чегъртането, което би трябвало да е звук от двигател или глухото думкане съпровождащо сблъсъците.





Забравих да спомена – играта има мултиплейър! Само дето можете да го играете единствено на един компютър с четири входни устройства.

Накратко: **Mashed** е приятна игрица и ако беше реализирана по-добре щеше да е невероятно забавна. Конзолните фенове да ѝ се радват колкото си искат, аз пък ще си играя **Deathcars** и **ReVolt** - да видим кой е по-добре...

- MrAK

65%

Освен Mashed, Supersonic са направили и много подобните AntZ Racing, Circuit Breakers и Micro Machines 2.

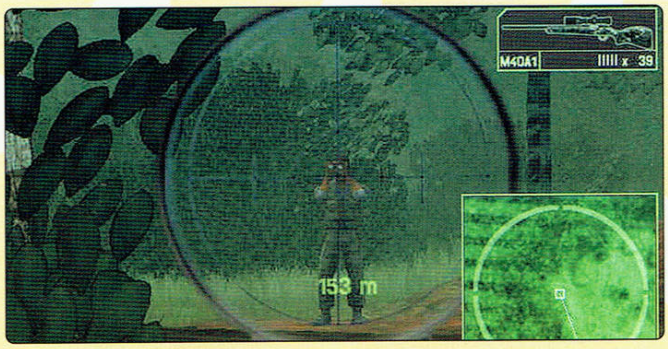
на кръг

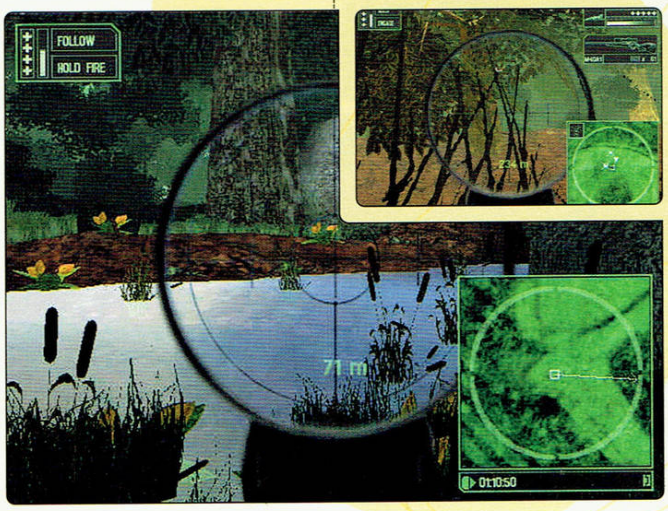
ПРОИЗВОДИТЕЛ JAR HEAD GAMES **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** GROOVE GAMES **САЙТ** WWW.GROOVEGAMES.COM
ЖАНР ЕКШЪН **ИЗИСКВАНИЯ** 700MHZ CPU, 128MB RAM, 32MB VIDEO **ПРИЛИЧА** БЕЗ АНАЛОГ

MARINE SHARPSHOOTER 2: JUNGLE WARFARE

Много рядко игра от крачната ни рубрика добутва до продължение, да не кажа, че настоящият случай е прецедент. Как, при положение, че си изсрал една безумно тъпа игра (**Marine Sharpshooter**, *GW брой април 2003, оценка 34%*) със същите неумити още ръце сядаш да й правиш и продължение? Единственият що-годе обоснован логически вариант това да се случи е господата от *Groove Games* да използват зелените банкноти наместо тоалетна хартия. Което пък повдига два екзистенциални въпроса - защо, при положение, че имат кинти, се опитват да правят игри и за какво, аджеба, ползват оригиналната тоалетна хартия? И все пак, в тон с предстоящите кандидат-студентски изпити, бих започнал съчинението си на тема „**Marine Sharpshooter II: Jungle Warfare** и приносът му за съвременната игрална индустрия" така:

Groove Games са сред най-контроверсиалните автори в съвременното общество и заемат широк хронологичен спектър - та нали още нашите баби и дядовци са въздишали по трактатите им в стиловете „средностатистически военен екшън" и „аркадна полу-симулация на снегорин", а нашите деца ще дочакат издаването на **Playboy: The Mansion** (да, знам, и моята ерекция плод на обещаните ни виртуални забавления със седморката на Хю спадна, след като разбрах кои са производители - бел.авт.). Но нека да задълбаем в етимологията на заглавието - „**Marine Sharpshooter II: Jungle Warfare**" или в превод „Марин иска да стреля точно в джунглата II", нарочно изпускаме „warfare", която е паразитна таксома с военен произход. Но пък е отличителна за стила на авторите, тъй като заедно с „operation" и „codename", поставена във заглавие успешно вдига продажбите сред ветераните от войната във Виетнам.





Образът на лирическия герой, който - както по-горе изяснихме - се казва Маринчо се допълва от неговия хомоводач, чиято самоличност не се разкрива поне в началото, а по-нататък за съжаление не съм чел (2 часа игра на тая боза стигат). Основните действия, чрез които нашите протагонисти разкриват характера си са три - ходене, лазене и стреляне. Без първото не може, без второто може, а третото е на принципа „он ми ги посочва на мини-картата, яз ги пуцам преди да са ма видели". Художественото повествование се развива доста, ама доста мудно, понеже тъкмо прочели няколко страници и ви се налага да се върнете с още толкова назад, понеже, цитирам древния мъдрец - „Онова дърво отпред може да е просто Явор, но може да е и Пешо, и Цоле, и Ганчо Снайперистчето готови да те отпуцат. Сейвай по 5 пъти на ден в посока изток!!!" В този ред на мисли ми се ще да спомена нещо и за начина, по който авторите гениално са замаскирали двамата ни герои с камуфлажни дрехи. Гледайки от друг ъгъл на нещата и най-вече в ръкописа на колегата отдясно, мога и да перефразирам - „лиричната травестия на героя ни ситуира в реалията на безмълвното, оставяйки нас, читателите, в очарователно недоумение - все пак храстче или дръвче е наш Маринчо?"

Очевидно авторите не са пестеливи и откъм изразни средства (LitTech Jupiter Engine) - о какви краски, о какви багри се разстилат пред очите на непредубедения читател - майсторската четка на производителите ни обрисува в пълния спектър на дъгата - от бледо-сиво зелено до почти черно, ескрементирано такова. Птички жизнерадостно пеят из гората, а незнайно откъде се чува една доста прилична ambient музика, но не забравяйте все пак, че авторите си падат ексцентрици и са лишили Маринчо и придружителя му от реплики в настоящия роман (мда, поради странен бъг, voice-actinga на играта просто отсъства). За финал бих казал, че и този шедьовър на класиците *Groove Games* заслужава да дублира наградата, която взеха миналата година - а именно златната малинка в ежемесечната рубрика „От крак на крак" на списание Gamers' Workshop. Дай Боже тройка!

Бележка от рецензента: Бог дал трийс-петица, понеже тоя път е лицензиран доста по-добър, но и трудоемък енджин. Кандидат-студентът доста точно е уловил същността на произведението, а именно - тотална липса на свежи идеи и реализация, довеждаща до поредното игрално безумие, появяващо се на пазара. Ученикът доста добре е инкорпорирал както литературни съждения, така и цитати от текста, но за съжаление е пропуснал най-важния и станал вече ключов за тези колоси на гейминдустрията ***Groove Games*** *- „За Бога, братя, не купувайте!".*

- Krasleto

35%

В процеса на разработка е имало идея играта да се казва Могоу Sharpshitter II: WC Warfare

ПРОИЗВОДИТЕЛ ACCLAIM STUDIOS **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** ACCLAIM STUDIOS **САЙТ** WWW.ALIASTHEGAME.COM
ЖАНР СТЕЛТ ЕКШЪН **ИЗИСКВАНИЯ** 1,6GHZ CPU, 256MB RAM, 32VRAM VIDEO **ПРИЛИЧА** SPLINTER CELL, METAL GEAR SOLID

ALIAS

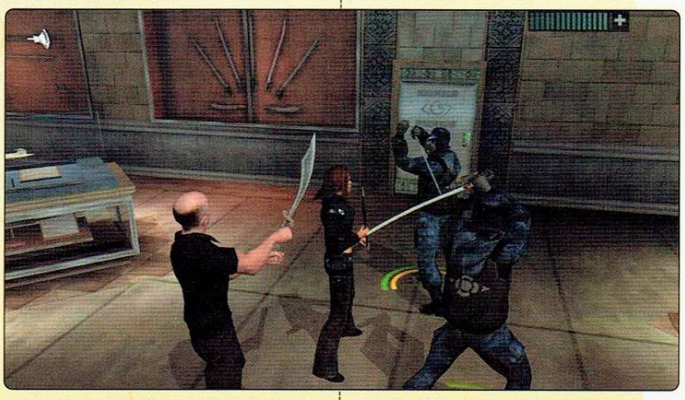
Убеден съм, всички сте наясно с печалната слава на повечето игри правени по филми. Какво ще кажете обаче за игра правена по телевизионен сериал?!... Даам, и аз си помислих същото, но кофата ми за боклук беше препълнена. И както е казал бате ви Ицо, дето се кани да става треньор на националния: „Който играй пичели, който не играй – ни пичели". Я, викам си аз, да видя какво ще спечеля ако поразцъкам тая игрица. Оказа се, че въпросната е инспирирана от някакво изключително популярно шоу на запад, подобно на крапавите сериалчета по бТВ, вървящи по 5 за 2 лева и почти еднакви, за което обаче никой от нас не е чувал. Ако трябва да си говорим по същество, става въпрос за 3rd person стелт екшън адвенчър (?!), или поне на производителите така им се иска. Всъщност **Alias** е орязан вариант на **Splinter Cell**, при това тук играете с жена. Поемате контрол над Сидни някоя си, която е член на специално подразделение на ЦРУ, създадено за да се бори с някаква доста мъглява организация целяща световно господство. Казвам мъглява, защото какви са тези хора, кога, как, откъде са дошли и при какви обстоятелства ще разберете като гледате втори сезон на шоуто, благодаря много. Всичко за техническата част се събира в 3 думи – директен конзолен порт. От Xbox. По тази причина графиката изглежда горе-долу добре, въпреки постните текстури, оскъдицата на детайли и цялостно стерилният вид на нивата. Героите са свястно анимирани, макар промъкването на Сидни да изглежда леко нелепо, а като тича прилича на мен след концерт.

(Тук редакторът се почесва замислено по главата и неспособен да се справи с дешифрирането на това изречение сам, пита Мед в irc: „Как според теб изглежда Фола след концерт бе ман?". Отговорът (цензуриран): „Обруган в анатомичното отвърстие на дебелото черво от вокалиста на поредната метъл банда, вероятно...").

За сметка на това моделите на враговете са малко като брой, тоест – клонираните атакуват отново. Наблюдават се разни дребни и по-едри графични бъгченца, които окончателно доскапват нещата.

Традиционно за портовете, управлението няма да ви е удобно, както и да си го нагласите. Звуците принципно са ОК, особено когато липсват, което се случва от време на време. Така понякога ще имате щастието да пропуснете репликите на персонажите, съответно озвучени от съответните актьори в сериала.

Акцентът в геймплея би трябвало да е върху промъкването. Казвам би трябвало, защото е кофти направено. Разните му там характерни движения – прилепяне за стени, надничане зад ъгли (от което няма смисъл, заради режима на виждане показващ ви къде е всеки враг) си ги има, но Сидни се движи адски спънато. Разбиването на ключалки и хакването са реализирани по толкова безобразно елементарен начин, че със същия успех можеха да стават автоматично. Няма индикатор, показващ степента ви на прикритост, съответно няма начин да разберете дали врагът ви вижда – понякога дори да застанете пред него, на 5 метра, осветени като коледна елха той ще ви подмине, друг път сте скрити зад гърба му, под стълба, в пълен мрак, а копелето вдига аларма. Да оставим това, по-големият куриоз е, че на практика от промъкване и криене нужда няма. Играта спокойно може да се изиграе като средностатистически екшън – рядко се събират повече от 2-3 гада на едно място, а тях можете да ги пребиете с голи ръце или с някоя част от околната среда (единствената проява на интерактивност).



Допускам, че на авторите им е коствало по-големи усилия да ампутират толкова качествено изкуствения интелект в играта, отколкото ако си бяха дали труд да направят някой що-годе сносен. Лошите се забиват и зациклят по ръбовете, отказват да ви преследват минете ли през врата, не проявяват и намек за съвместни действия.

Това означава, че няма смисъл нито да се промъквате, нито да се биете, а просто радостно да изприпкате покрай тях и да се бухнете отвъд някоя врата без каквито и да е последствия.

Нека прибавим към казаното факта, че здравето на Сидни се възстановява автоматично доста бързичко с времето; също и това, че някои от пазачите незнайно защо са невъоръжени, което превръща боевете във филм с Джеки Чан – с тази разлика, че управлението просто не ви позволява да се насладите на тези моменти и затова в повечето случаи просто ще млатите въздуха и ако се окаже, че там случайно има враг – честито.

Използвайки предходното изречение за отправна точка на финала на статията бих казал следното: Закупуването на тази игра е същото като да млатите въздуха и ако случайно там някъде уцелите някакъв център на удоволствие и вземете, че се изкефите на това недоразумение – честито. На вашите. Отгледали са идиотче!

- Fall-From-Grace

30%

Момчето на снимката по това как работи от 10:00 до 20:00 и разполага със собствен терен. Стандартен - 50 лева

ПРОИЗВОДИТЕЛ FIZZ FACTOR РАЗПРОСТРАНИТЕЛ ACTIVISION САЙТ WWW.ACTIVISION.COM/MICROSITE/SPIDER-MAN
ЖАНР ЕКШЪН ИЗИСКВАНИЯ 800MHZ CPU, 128MB RAM, 16MB VIDEO ПРИЛИЧА SPIDER-MAN

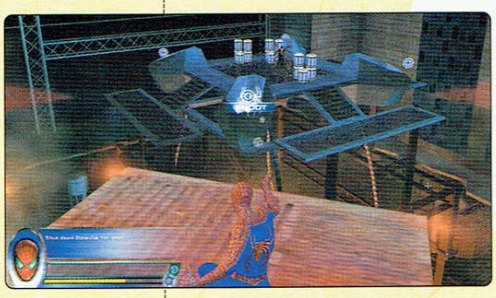
SPIDER-MAN 2

Who wants to be a spider-man?

Е, не и аз. В противовес с идеята на комиксите, които ни представят човек с изключителен интелект и свръхестествени дарби, двата филма и излезлите напоследък игри – в това число и тази – упорито работят в точно обратната посока.

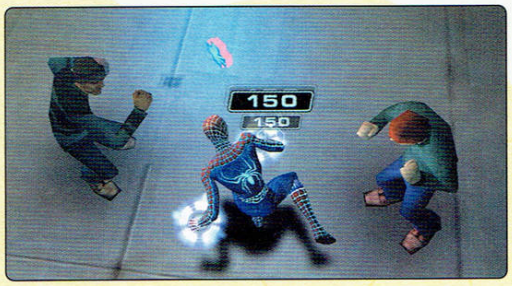
Spider-man 2: The Game – в конфликт с всякаква пазарна логика – е само бегло базирана върху филмовия сюжет, като към нея е добавен объркан миш-маш от не особено смислени моменти от комиксовия живот на Паячко. В резултат – през голяма част от времето нямах никаква идея накъде и защо търча.

Да започнем отначало – ти си Питър Паркър, по съвместителство Спайдърмен. Можеш да изстрелваш нишки *(и *ишки също! – бел. Мери Джейн)*, тип „здрава паяжина" *(абе не чак от здравия тип – бел. пак тя)*, с които се захващаш за определени точки във въздуха, прилепяш се към стени, стреляш по стационарни картечници, отнемаш оръжията на враговете и ги омотаваш в пашкулче. А да! – владееш и бойни техники – поредица от удари, мязащи на комбота, които се получават при набирането върху два конкретни бутона. На моменти дори изглеждат ефектно. С времето се напълва адреналиновият ти „бар", което усилва щетите върху противниците – т.е. мрат от един ритник. И толкоз.



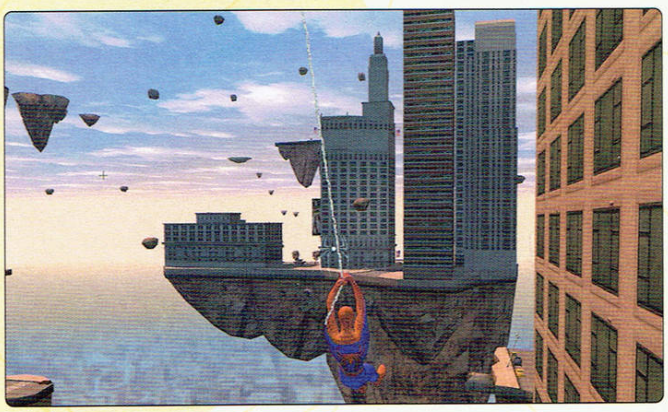
Единственият момент, в който успях да се вживея отчасти в ролята си, бе мятането из въздуха и лазенето по стени и тавани. Първата олимпийска дисциплина достигна апогея си в две конкретни нива, сътворени от болното въображение на илюзиониста Мистирио.

В първото няма нищо друго, освен самотни скали, разхвърляни из стратосферата и няколко генератора, които трябва да бъдат вдигнати във въздуха. Самотен Паяк е кацнал на разлюляна от вятъра нишка, воден от единствена мисъл – открий правилния път, за да оцелееш. Напрежение, което в един етап прераства в досада.



Второто упражнение – пролазването. Представете си – висока сграда, тип паралелепипед, с текстури на прозорци, грозна и напълно плоска. На върха ѝ – невидима преграда срещу пълзящи акари. Достигате я, убеждавате се, че пътят очевидно не е оттам, криввате вляво и светът внезапно се завърта на 90 градуса. Кинооператорът май изпусна камерата. Преодолявате кроткото гадене, лазите по стени още 15 минути и достигате до съседната сграда, където ви чака широк, удобен покрив. Изкатервате се, пред очите ви се разкрива „красива" панорама на града. Всичко добре, но не споменах, че през цялото време на екрана се мандахерца шарена стрелка, указваща пътя, която обикновено сочи противоположната посока.

Играта обаче има един огромен плюс – превръща играча във философ. На четвъртото лазене стигнах до извода, че най-прекият път е заобиколният! В нея има заложено и още едно послание – че понякога трябва да загубите битката, за да спечелите войната – което е ръководещата житейска максима на босовете в тази игра. Ритате ги до насита, спуквате ги от бой, но след 1-2 нива те пак се появяват, за да се пробват отново. Нали знаете – в детските анимации никой не умира. Тъй като тия типове трудно се претрепват с конвенционални средства, преди всяка битка ви чака серия от картинки и схеми как точно да се справите с Голямото Зло.



Ще кажете – какво толкова, играта е за дечица. ОК, нека да е така. Но като е за дечица, поне можеше да е красива, та да ѝ се радват. Графиката е откровено грозна. Физиономиите на героите наподобяват анимационните си първообрази. Ама за първообразите става дума – ехееей онези, найранните. Тук изглеждат съвсем малко по-зле. Прибавете ръбести фигури, размазани еднообразни текстури и движенията, напомнящи на Трипио от Star Wars. За да не каже някой, че противниците са изваяни от един и същи калъп, си имаме цели три техни скина. „Те така или иначе идват по много и умират бързо" – явно това са си мислели авторите, отхвърляйки идеята за тяхното по-съществено персонализиране.

Озвучаването влошава ситуацията допълнително. Всеки хуманоид – от безцелно мотаещите се по улиците, през разхвърляните навсякъде врагове до босовете-мутанти си има по 3-4 реплики, които въртят през няколко секунди като развалена грамофонна плоча.

Да калкулираме казаното дотук. Ако все още не сте чукнали 12-така – моля, Паякът е изцяло на ваше разположение и дори може да ви хареса. Ако обаче зад гърба ви лежат повече от дузина годинки, спрели сте вече да четете PC mania, чудите се какво да правите, а единствената игра с която разполагате е тази, по-добре излезте и се попечете на слънце. Ще спечелите искрените ми адмирации и съвсем леката завист на човек, комуто се наложи да я изтърпи до самия край.

- Damond

60%

В този брой няма да задаваме въпроси откъде идва бялото вещество, с което Spiderman здрави толкова смело.

KREED

Даниел Грок... Само се заслушайте как звучи. Кажете си го на глас. Това, приятели е името на главния герой в **Kreed**. Името на вашето алтер-его. Грок, за бога! Сложете го до Пейн (Макс), Демидж (Макс), Блейд (Джон), Нюкъм (Дюк), Фрийман (Гордън)... Е, кажете ми сега – допускате ли, че вероятността играта, в която героят има подобно име, да е тъпа е огромна? Бинго! А, щом авторите не са си дали труд да измислят на централния си персонаж някакво поне сносно име, очаквате ли да са се отнесли с подобна лежерност и към енджина например, в резултат на което заглавието е покъртително грозно? Мммм, направо в десятката! Накрая, дали случайно не подозирате – така и така поели веднъж в тази посока – че те биха направили опит да надскочат себе си и да създадат един от най-скучните, мудни и изнервящи 3D shooter-и (при това с големи претенции, ако трябва да съдим от бомбастичните предварителни информации), които историята на екшъните познава? Топло, та чак горещо!

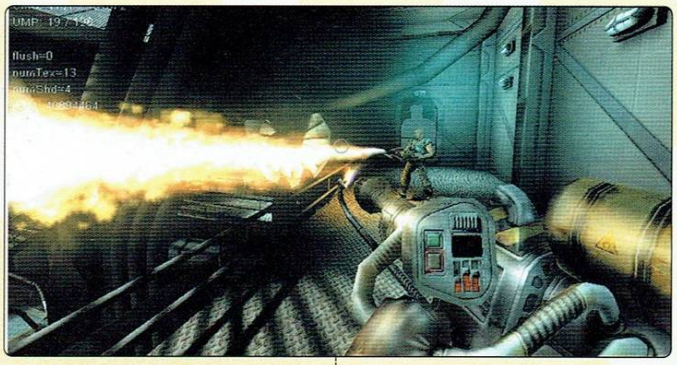
Да, истината е, че **Kreed** е всичко това. Но е и много повече, защото цялото – както неведнъж се е случвало – и не само в игрите – далеч надхвърля сбора на съставните му части.

Не зная как братушките от *Russobit* са излъгали *Acclaim* да разпространят **Kreed**. Всъщност, като се замисля, те едва ли биха могли да баламосат някого другиго, но това е друга тема. Подозирам, че след **Kreed** обаче, дори *Acclaim* ще стоплят, че с тия пичове е по-добре да си нямат повече вземане-даване.

И така – казахме покъртително грозно заглавие. И то по времето, когато излезе **FarCry**, всеки момент се чака **Doom III** и **Half-Life2.** Представете си игра от ерата на **Quake 2,** но с бъмп-мапинг. Понякога по-скоро сива, понякога по-скоро кафява, но винаги безлична, тъмна – сякаш умишлено създадена такава, за да не личат недостатъците в графиката. Моделите на персонажите в играта са ръбати, движат се спънато, едва ли някой в *Russobit* е чувал за моушън-кепчъринг, но и да е чувал – по-добре парите да се похарчат за водка, нали така.

Впрочем *Russobit* са си направили някакъв техен енджин, X-tend. И скивайте кво правят освен това пичовете. Поне според слуховете, които се носят, тарикатите преспокойно са си чопнали готови текстурки от алфата на **Doom III** и **Jedi Academy**, пламъците на горелката пък са 1:1 с тези от **Return to Castle Wolfenstein**. Както някакъв юзър споменава в един форум – с такива неща, да направят такова лайно! Кощунство!

Физиката. Движението ви в



играта е тромаво. Можете по малко да клякате и да скачате. Но така или иначе геймплеят не изисква повече. Той може да се опише точно с 9 думи и 34 букви (ако не броим запетайката): „покажи се зад сандъка, стреляй и пак се скрий". Това важи дори в случаите, когато докопате ракетомета и чейнгъна. Отваряйки дума за оръжията, в началото започвате с нож – той не става за нищо. Идва ред на помпата, която очевидно има антикварна стойност – все пак действието се развива в третото хилядолетие. Следва някакво безсрамно откраднато от **Unreal 2** нещо, начерено Harigast карабина. При нормална стрелба стреля като assault rifle-а. Най-после се докопвате и до нещо, което върши работа и на всичкото отгоре си има готино име (!) – Angelbreaker. Арсеналът се допълва от чейнгъна Kerber, огнемета Inferno, ракетомета Archangel, рейлгъна Dolphin, плазмохвърчачката Vard, и BFG-то Grendel. Без коментар.

Купонът ще стане пълен, когато установите, че клавишите, отговарящи на оръжията, се сменят постоянно, в зависимост от това с кое сте в момента и за кои имате патрони.

Вразите принципно са разнообразни – ще срещнете големи и малки извънземни, такива, които стрелят и такива, които суицидно напират към гръкляна ви, побъркани и заразени хора, ваши разбунтували се колеги от Легиона и т.н. – но обединени от цялостната, доминираща над играта грозота. Да не си помислите, че в техния случай използвам думата „грозни" в руския ѝ вариант. Иван Грозни е друга работа. Не, те не са грозни по онзи страшен, извергски начин, който те кара ги тъпчеш с куршуми, докато ги разфасоваш – с чувство на ярост и геройски изпълнен дълг в името на човечеството! Те са просто грозни – по жалък и тривиален начин. Освен това са и малоумни. Макар в началото AI-то доста да ме озори, след известен период от време, когато вече знаех как точно ще реагира всяка гадина, изведнъж стана лесно да ги измитам от нивата.

Нивата. Ах, нивата. Скучни е доста добра дума в техния случай. На всичкото отгоре, **Kreed** често се превръща в куест от типа „открий-пореднатa-ръчка-или-вентилационна шахта." Дори извънземните кораби си имат такива, удивително.

За звука може да се напише отделен реквием. Минорен. Направо плачевен. Кът-сцените са озвучени от руснаци, които не само, че не могат да говорят английски, но явно са горди с този факт. Музика, звуци и т.н. – тук-там по някое добро попадение, но общо взето – пълна посредственост. Което на фона на всичко останало си е направо постижение.

Уау! Изписал съм 4800 знака. Спирам веднага!

- bROkO

30%

THUNDERBOLT 2

Изживяването **Thunderbolt 2** е уникално. Не знам откъде да започна да го описвам, за да предам цялата му дълбочина. Може би инсталацията е добра отправна точка – логически тя стои в началото.

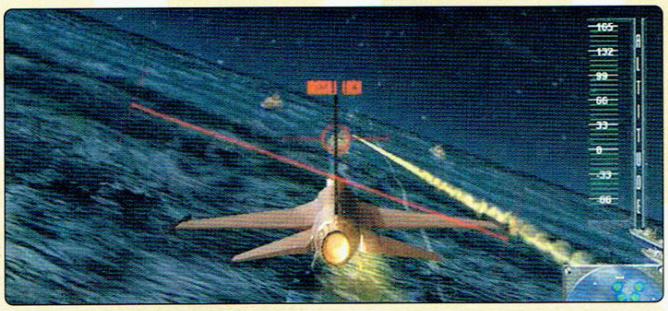
С поставянето на диска в CD-ROM устройството, на екрана на монитора жизнерадостно се появява прозорец с картинка в ярки цветове и няколко бутона с надписи на немски език. Те любезно предлагат да инсталират на харддиска не едно, а цели четири заглавия – гореспоменатия **Thunderbolt 2, Barkanoid 2 Demo, Aquarnoid 2 Demo** и **Jack's Crazy Kong Demo**. Две от четиримте програми притежават безпрецедентната опция да се инсталират на английски. Щедростта на автора им впечатлява още повече, когато човек осъзнае факта, че инсталациите могат да се осъществят повече от един път – по желание (или пък заради грешка) на потребителя всяко от тях може да се инсталира в колкото копия искате – лимитът е големината на диска и търпението ви.

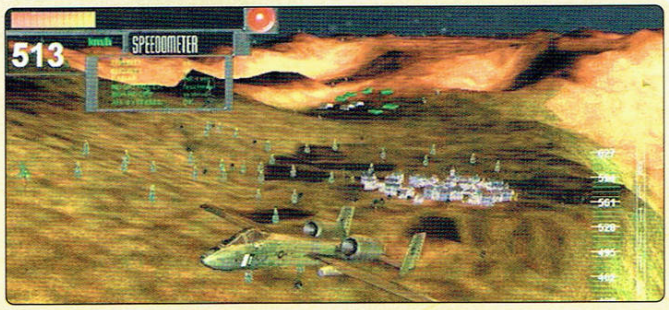
Нормално е след инсталацията човек да пожелае да си пусне новопридобитата „игра". Речеосторено – щракваме върху иконата на **Thunderbolt 2**, чакаме... Нищо не се случва. Ctrl-Alt-Del, Task Manager, убиваме *Thunderbolt.exe*, ругаем известно време и, просто от скука, без някаква конкретна надежда, щракваме иконката наново... О, чудо! – Играта (главната буква си е съвсем на място) тръгва, основното меню се появява пред явно недостойните ни очи. (Следващите експерименти разкриват хроничната неспособност на **Thunderbolt 2** да тръгне на нечетните стартирания. За сметка на това при всеки втори опит тя потегля безпроблемно, но пък средно след пет минути забива и изхвърля в Windows. Срамежлив софтуер – не обича да го гледат). Окуражени от успеха да я подкараме, продължаваме натам – избираме опцията да играем и пред погледа ни се разкрива списък с цели 18 мисии. „Какви мисии?" – може би ще запита любознателният читател, и въпросът му би бил съвсем уместен. Уви, до този момент играта не е предоставила никаква основа за догадки по въпроса, освен трите самолетчета на рисунката на инсталатора. Щракането върху първата мисия донякъде разбулва загадката – в единственото изречение на описанието се говори за „зли дирижабли" и ескорта им, които трябва да бъдат унищожени. Въоръжени с това знание, смело напредваме към следващия екран – той предлага избор между три самолета (F-16 – „изтребител", SR-71 – „прецизен бомбардировач", и A-10 – „тежък бомбардировач"... Едно от три – какво пък, класификацията на самолетите можеше да има и по-малко верни попадения). Разликата между машините е в скоростта и броя ракети/снаряди/бомби, които носят, но практически е все едно с какво летите. А и подходящият глагол за движението на самолетите в играта едва ли е „летя". Първата среща с враговете ме остави озадачен – опитите да вкарам в мерника си някой от тях се сблъскаха със систематичен неуспех. След няколко проби загадката се изясни – веднъж влезли в бой, неприятелските самолети практически спират във въздуха. От своя страна аз се опитвах да водя битката на максимална скорост, в резултат на което постоянно ги подминавах. Когато се научих също да спирам двигателите, нещата си дойдоха на мястото. Обаче трябва да се внимава, защото ако твърде дълго стоите на ниска тяга, самолетът ви започва да потъва към земята (не си мислете, че се срива и изпада в неуправляем полет, както се случва в реалния свят – съвсем управляемо и плавно придобива вертикална скорост, точно както би го правила спускаща се подводница).

Графиката е в тон с останалото – няколко степени по-зле от работата на ученици, решили да скърпят някоя игрица в свободното си време. Аз видях две различни карти – море с грамадни синусоидални вълни, и бряг с кейове (приличаха на кейове, в една от мисиите се оказа, че май били радари), летище (не прилича, но можете да се приземявате на него) и малко паралелепипеди, символизиращи сгради. Сигурен съм, че звуците са незаконни – няма начин да няма международна конвенция, забраняваща създаването на такъв род средства за мъчение.

Изводът е: ако някой се опита да ви пробута диск с надпис **Thunderbolt 2**, бягайте без да се обръщате. На него е събрана толкова некадърност и кретенизъм, че проблемът с безотпадното му унищожаване ще държи в ужас Greenpeace за десетилетия напред.

- Alex III

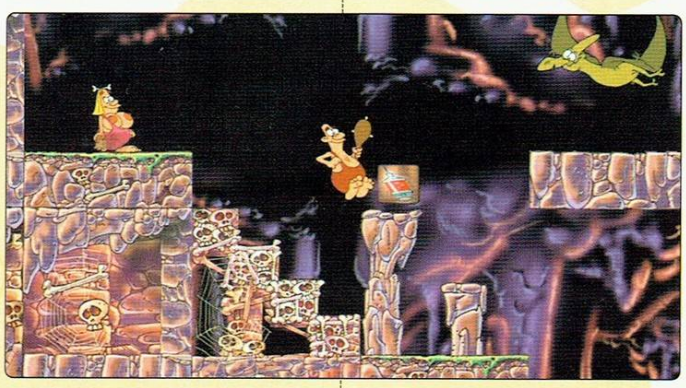




9%

„Thunderbolt - гръм излитащ от ясно небе!" - това е основното изречение в рекламната кампания на играта.

CAVEMAN ZAC

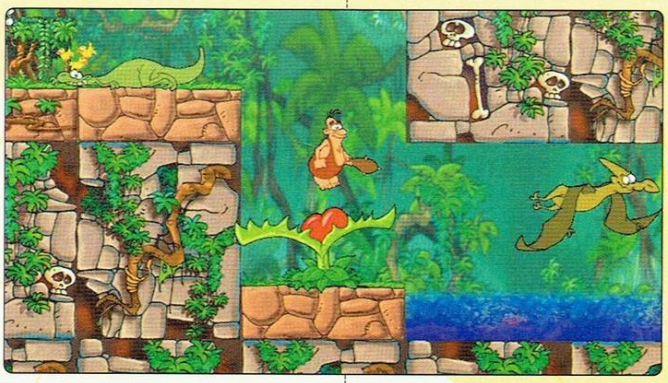


Ако случайно някога си се питал какво ли е усещането да бъдещ разпорен анално от особено зъл динозавър, услужливите господа от Redfire Software са предоставили доста директен отговор на въпроса ти. Безпрецедентно талантливата фирма, лансирала ни преди време прекрасната и иновативна симулация на еротични самолетни превози Airline 69, сега се опитва да ни поднесе една лирична дигитална притча за еротичните въжделения на праисторическите хора.

Водени от безкрайно мъдрото съждение, че грубият анален секс с рептилии и вагиналният секс с дебели неандерталки, наред със залитането към по-перверзните дебри на омазването с лайна от птеродактил и побоят от страна на грамаден пещерен индивид са все невероятно забавни неща, те концентрират цялата си гейм-плейна идея около тези четири еротични постулата. На теб, естествено, се пада ролята на загорелия Зак от заглавието, чиято житейска мисия е да изчуква всички налични индивиди от женски характер из нивото, без самият той да бъде наебан, пребит или осран. За целта си въоръжен с вярната си сопа и с не чак толкова вярната си пушка, стабилитета на чиято ерекция трябва да поддържаш с адреналинови инжекции. В класическата стилистика на архаичен джъмп енд рън трябва да подскачаш по платформички в името на няколко жизненоважни дейности, подредени по-долу спрямо приоритетността им в праисторическото съзнание на Зак.

Първо – да събереш пет адреналинови инжекции. С по-малко просто няма да ти стане и разочарованото нежно създанийце ще те налага злостно по главата, което – както най-вероятно знаеш, скъпи мой читателю – има позитивен ефект само върху ерекцията на някои специфични социални прослойки, към които нашият неандертал за жалост не спада.

Второ – да изпраскаш някоя неандерталка, разпалвайки в нея топли чувства и желание да слее в едно рунтавата си и ароматна неандерталска... ахъм... душевност с твоята рунтава и корава неандерталска... ахъм... целеустременост. Отам насетне едрите и мощни неандерталски сперматозоиди се втурват, сякаш подгонени от Тиранозавър рекс и се забиват устремно в мощната неандерталска яйцеклетка в името на долната точка.



Трето – да съградиш дом, в който да настаниш спонтанно нарасналото си домочадие. Междувременно можеш да оглеждаш с възхита пушката си, която за има-няма трисекунден тек е успяла да натвори към пет-шест гладни и люти неандерталчета. Въпросната пасмина, водена от не особено благата им по нрав майчица (за справка – вж. точка първа; вариант – не ми става) те предразполага да си приберещ неандерталската целеустременост под кожите и да хукнеш да им търсиш храна и строителни материали, за да им съградиш въпросния дом.

Четвърто – да се изнижеш от последния с грацията на Гарет, изнасящ три торби със скъпоценности от богаташко имение, да си псуваш лошия праисторически късмет и да летиш на крилете на надеждата за по-добро бъдеще към следващата си потенциална романтична връзка, която обаче отново ще те завърти в цикъла на точките от едно до четири. С което мъдрият сценарист явно визира вечния кръговрат на живота и илюзорността на щастието.

Пето – в хода на цялата гореописана дейност да се пазиш от хищните обитатели на епохата си, които – както вече бе споменато – се изразяват основно в Хомозаври (ебат), Птеродактили (серат) и Неприлично мощни неандертали (бият). Нито една от описаните дейности не нанася някакви трайни следи върху физиката или психиката на Зак, който очевидно е корав и мръсен индивид със съмнително широк анус. Но пък всичко това подло го забавя в краткото време за което трябва да отметне първите четири точки, преди надписът Game Over да положи края на половото му съзряване.

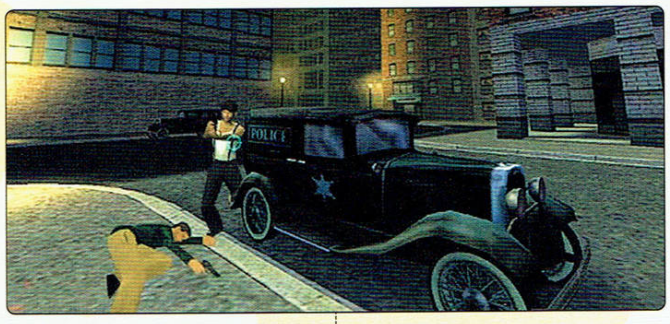
Шесто – с чисто сърце да разкараш играта от харда си. Тя може и да предизвиква истерични пристъпи на смях с моментите, в които бедният Зак бива мощно напънат от някой динозавър и да предразполага към весели статийки, но в своята цялост е почти непоносимо еднообразна, скучна и зле реализирана. Caveman Zac заслужава да му отделиш пет минути, просто за да видиш, докъде може да достигне хорската простотия и след това да я разказваш на познатите си като абсурден виц. Както направих и аз.

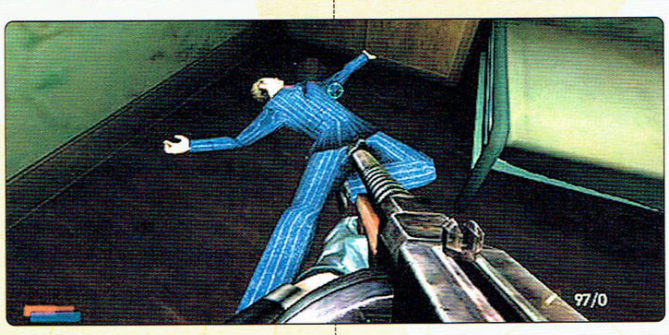
- Snake

30%

ПРОИЗВОДИТЕЛ VALUSOFT РАЗПРОСТРАНИТЕЛ VALUSOFT САЙТ WWW.VALUSOFT.COM
ЖАНР ЕКШЪН ИЗИСКВАНИЯ 800MHZ CPU, 256MB RAM, 32VRAM VIDEO ПРИЛИЧА DIE HARD

MOB ENFORCER





Има игри, за които може да се пише и кратко и дълго. Краткият вариант включва подробно описание на всички достойнства на играта и сбито резюме на недостатъците ѝ, дългият – точно обратно. В този ред на мисли, за Mob Enforcer би трябвало да пиша доста.

Има кофти игри по книги, кофти игри по филми, кофти игри по специално написани за тях сценарий. Обединява ги едно – колкото и да е скапана играта, тя се базира на един що-годе солиден като количество сюжетен текст, дори последният да не струва и мастилото, с което е написан. Ако **Mob Enforcer** изобщо се гради на нещо, то едва ли ще е по-дълго от кратък и безсъдържателен разказ. Вие сте дребен уличен гангстер. Играта започва – и изцяло протича – в изпълнение на резонните за ежедневието на бандитите от ерата на сухия режим занимания - пречукване на този и онзи конкурентен бос (съответно се минава през цялата му многобройна охрана), тарашене на местенца, които са фасада за незаконния бизнес на други банди и служат за пунктове за складиране на мръсните им пари (съответно се минава през всички навъртащи се наоколо вражески бандити) и т.н., за да еволюира накрая в спасяването на самия „Ал Капоун", пленен и държан от някакви пичове в някакъв хотел (съответно се минава през същото).

В съзвучие със сценария **ME** е лежерно кратичка. Едва ли ми се вързаха повече от 8 часа чист геймплей.

Ако питате мен, в играта има – цифром и словом - 1 (едно) ниво. Един квартал, разделен на няколко части. Даден чаптър просто обхваща едната част, друг – следващата, принципно леко застъпваща предишната, така че винаги да има поне една-две улици, които вече да сте виждали. Правилно предполагате – по-голямата част от действието протича на открито, така че за разнообразие и разчупеност на левъл дизайна не може да се говори. Ще ви дам пример, който много по-добре от всичко останало ще ви покаже по какъв начин авторите са направили играта си:

2-ри чаптър (от общо 10). Мисията е в някакъв хотел. Влизате. В книгата на рецепцията виждате в коя стая е лошият, който ще убивате и поемате нагоре, по стълбищата. 1-ви етаж – правите няколко крачки, вратите по протежение на коридора се отварят и изскачат някви лоши дето ви стрелят. Застрелвате ги. Стигате дъното на коридора, пак стълби. Качвате се на следващия етаж. Вратите пак се отварят. Изскачат следващите лоши. Застрелвате ги. Стигате до врата, която не се отваря – подсказва ви се, че трябва да се върнете на рецепцията и да вземете специален ключ. Тръгвате обратно – вратите по протежение на коридора се отварят отново... Това се случва и на следващия етаж. И пак – на нивото с рецепцията. Взимате ключа. Тръгвате да се качвате. На първия етаж вратите по протежение на коридора се отварят и наизскачат лоши...

Ето така се раздува геймплей. Това важи за абсолютно цялата игра. Към всичко е подходено по този начин, в това число и към скиновете на персонажите. Едва ли са повече от 4-5.

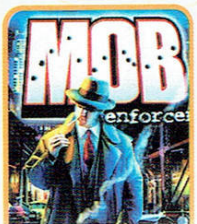
Ако сте се чудили как ли са изглеждали улиците по време на гангстерска война, ще ви кажа – спокойни и пусти. По тях епизодично се шматкат бандюги, туктам по някое ченге и още по-рядко – случаен минувач – явно турист, щото останалите са се изпокрили – който, подозирам, е сложен само за да го освиткаш без да искаш. След което следва лоуд. Забележете – нямате право да трепете цивилни. Ченгета обаче може! Щото те изобщо не разкатават фамилията на мафиотите като убият техен, но братята, бащите и дедовците на цивилните, назубкали Стария Завет, направо грабват атомните бомби и тръгват да мъстят „око за око, зъб за зъб".

Геймплеят е елементарен. Прави се едно и също, по един и същи начин. Враговете услужливо те уведомяват с викове, че идват – секунда-две преди да се появят, а най-големият ви съюзник в тази игра е клипингът. Тъй като може да отстрелвате врага през затворени врати, всяко дуло, ръка или крак, които стърчат извън тях дават възможност да локализирате мястото на гърдите и главата му (има зони на поражение) и да му проветриш вътрешностите. В опит да вдигнат малко трудността, авторите са сложили звуци. Казах, че подвикват преди да се появят (репертоарът им се състои от 3 реплики на кръст от рода на „die sucker!"), един съвет – обърнете се в точно противоположната посока, откъдето ви се струва, че ще дойдат и няма да сбъркате. Иначе поведението им по странен начин редува малоумие с интелект – те бягат, когато видят зор, обикалят сградата и излизат в гръб, претъркулват се, крият се зад предмети и в същото време са толкова еднотипни в действията си. Това не означава, че няма да умирате. Напротив – ще ви се случва честичко. Защото играта има обичая да споунва гадовете зад гърба ви, след като току що сте прочистили участъка. Но и с това се свиква.

Оръжията. След като веднъж се докопате до прословутия Tommy gun, автоматът с овален пълнител под дулото, нищо друго не ви трябва. Ако съвсем случайно ви свършат муниците за него, което е подвиг от ваша страна, можете да се опрете на помпата, една странна полуавтоматична пушка, снайпер (използвах го точно веднъж в играта, за да очистя вражески снайперисти) и още едно-две пушкала.

Ех, мястото никога не ми стига! В резюме – става, стига да не възлагаш големи очаквания. Забавлява в известна степен, но не е нищо повече от посредствен опит за издояване на последните останали наивни геймъри.

- Freeman



30%

Mob Enforcer-а е като безопасния секс – чакаш с нетърпение да ти се случи проверватиВът и по някое време взимешь... вършиш...

А сега ще ви запозная с едно предстоящо събитие от международно и национално значение. Става въпрос за *European Nations Championship,* или както накратко е по-известно сред про-геймърите *Европейското.* Игрите, които са застъпени в него са 2 – **WarCraft 3: The Frozen Throne** и **HalfLife: Counter-Strike**. След редовния сезон, който протече април-юни, България успя да се класира първа в Група Д в дисциплината **WarCraft 3**.

За съжаление, по предимно технически причини отборът ни по CS не успя да се представи толкова добре в квалификациите и ще пропусне финалите. За пореден път установихме, че интернет връзката в България е най-големият враг на нашите играчи в екшън дисциплините. След мъчителни мачове и наистина впечатляваща игра на българския отбор (в моментите, в които връзката им го позволяваше, а те бяха твърде недостатъчно) се класирахме последни в групата, въпреки че заслужавахме първо място.

#	Дръжава	Точки	Мачове		Резултат
1	България	22	5	5-0-0	22:3
2	Гърция	17	5	4-0-1	7:3
3	Сърбия и Черна гора	14	5	3-0-2	4:1
4	Словакия	13	5	2-0-3	2:3
5	Турция	9	5	1-0-4	6:4
6	Чехия	0	5	0-0-5	0:5

Финалите на турнира ще се проведат на 7-ми и 8-ми август в Кьолн, Германия – на същото място, където се проведоха преди по-малко от месец финалите на **WarCraft 3 Champions League** (www.wc3l.de). Имах удоволствието да участвам в тях, организацията и мястото бяха наистина на ниво.

Освен България на финала ще са отборите на Франция, Дания, Швеция, както и победителите от плейоф А и плейоф Б.

Турнирът ще се проведе по следния начин:

Разделят се 6-те отбора в 2 групи от по 3 отбора. Играе се всеки срещу всеки,като третите отбори от групите автоматично отпадат. Първият отбор от Група А играе срещу вторият от Група Б и обратното. Победителите играят на финал, а загубилите за 3-то и 4-то място. България неведнъж е показвала нивото на WC3 играчите си, този път, освен за пари и слава, те ще се борят да поставят българския трикольор над всички останали, а геймърите от цял свят да чуят българският химн.

Нашият отбор е в състав:
Мартин „420" Кадинов – капитан
Здравко "Insomnia" Георгиев
Георги "ZeeRaX" Маринов
Димитър "didi8" Александров
Михаил „BatmaN" Кацаров
Радослав "Jack" Миленов
Петър "Zografa" Зографов
Никола "NeonIK" Витанов

Приключи поредното издание на Световните Кибер Игри в България. На 3 юли 2004г. в зала 3 на НДК се състояха Националните Финали за определяне на българския отбор, който ще представя страната ни на Грандфиналите на Световните Кибер Игри 2004 в Сан Франциско, САЩ. Грандиозното шоу под патронажа на Посланника на Република Корея за България г-н Чонг Дже Сик започна в 10.30 часа с официално откриване, излъчено пряко в предаването „Спорт Нет" на телевизия Канал 3. В борбата за призовите места в представителния отбор взеха участие първите четирима състезатели от всяка дисциплина. Отборът, който ще защитава честа на родината пред света ще бъде в състав:

Ръководител на отбора
Антоанета Маринова Жекова

Counter Strike: Condition Zero
Отбор: **C-35** - София
Георги Стоянов - G.Stoyanov
Виктор Старчев - BaBTa_V1
Любомир Джантов - Punk
Тодор Флоров - easy_money
Адриан Андонов - MK1lla

Unreal tournament 2004
Иван Райчев - Sektor
Слав Пеев - Evil_AVI

FIFA Soccer 2004
Георги Кирилов - [LnX]Seagael
Цветан Стоянов - [LnX]bbb

Need For Speed: Underground
Васил Вушев - Seso
Пламен Христов - CASSIUS

StarCraft: Brood War
Кристиян Дрекслер - Christian[TF]
Васил Парушев - ToT)ENJoY(

WarCraft 3: The Frozen Throne
Здравко Георгиев - SK.Insomnia
Георги Маринов - SK.ZeeRaX
Мартин Кадинов - 3wD.420

Пожелаваме им успех в тази нелека задача - първите Световни Кибер Игри извън Корея очакват 700 състезатели на 9 дисциплини (6 компютърни и 3 конзолни), излъчени от над 1 милион участници от 60 страни. Вярваме, че наградния фонд от $ 2 милиона и възможността да развеят българското знаме от първото място ще бъдат най-добрата мотивация за тях. Надяваме се техните резултати за пореден път да станат причина името на България да бъде водеща новина в Сан Франциско – градът, избран поради международния му имидж на „Вход към Пасифика", забележителната туристическа инфраструктура, славата му на световен център на технологиите и дигиталните забавления, както и поради стратегическата му позиция на място, което ще спомогне за развитието и популяризирането на Световните Кибер Игри като събитие от световна класа в областта на електронните спортове.

ЕВРОКОН е европейски конвент, посветен на фантастичното изкуство. Провежда се всяка година в различни европейски страни. В рамките на конвента се организират промоции на книги и филми, фенски срещи, конференции, кинопанорами, изложби, екскурзии. Носители на наградата „Еврокон" са били и българи – творци като Любен Дилов, Любомир Николов, Весела Люцканова, а за цялостен принос са отличавани още четирима българи. Тази година форумът за пръв път се провежда в България, в Пловдив, от 5 до 8 Август.

По предварителни заявки броят на участниците ще надхвърли 2500 човека от България, и поне 500 чуждестранни гости.

Традиция е на ЕВРОКОН да се канят световноизвестни писатели, художници, кинодейци, а отскоро и представители на гейм-индустрията и фенове. Голямата новина, касаеща нас геймърите е, че на форумът ще се проведат демонстрационни мачове и турнир по **WarCraft 3** с предметен награден фонд, чиято идея е да срещне български играчи на **WarCraft 3** с едни от най-добрите техни чуждестранни колеги. Сред поканените са 3-мата най-добри румънски играчи, единият от които стана 3-ти на миналогодишното WCG, както и *SK.Madfrog* и *SK.Dominator.*

Не по-малко значима по важност е и новината за участието на форума на пичовете от *Haemimont Games*, които ще изнесат лекции на теми от компютърните игри, а също така и за пръв път в света ще представят своята нова игра, стратегията в реално време с работно заглавие Skills&Strategy, която играчите по **WarCraft 3**, а защо не и фенове от публиката ще имат възможността да тестват.

Добре известният на жителите на морската ни столица Клуб *Inferno* за пореден път организира турнир по **WarCraft 3** във Варна. Датата е 21 Август (Събота). Като човек, който е участвал на турнирите на *Inferno,* спокойно мога да заявя, че организацията протича без забележки, наградите се плащат веднага, а атмосферата е приятелско-приятна, което е една доста добра причина за разходка до морето. Турнирът по **WarCraft 3** е повече от добър начин да съчетаете приятното с приятното, като хем поцъкате в клуба, хем посетите и плажа.

Наградният фонд на турнира ще бъдат 500 лева + 6 месечен абонамент за Списание Gamers' Workshop.

Картите са:
Twisted Meadows, Punder Isle, Turtle Rock, Lost temple(RoC)

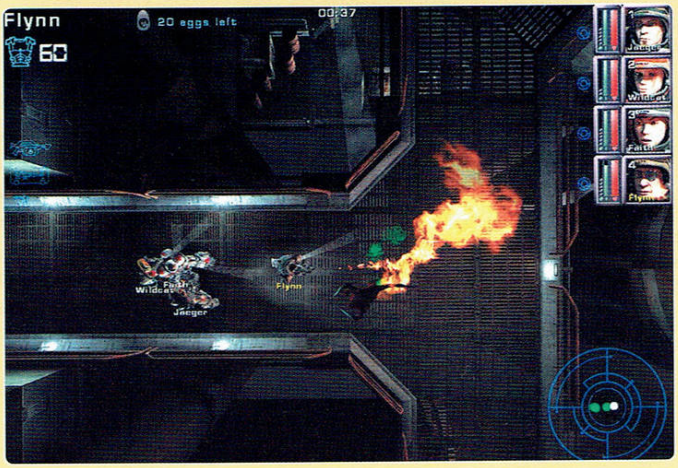
Играе се единична елиминация(2 от 3, като във всеки мач победител е този който вземе първи 2 победи). Ще има сиидинг (разпределение на добрите играчи, така че да се срещнат по-късно в турнира, направен според предишните състезания в клуб *Inferno*).

ALIEN SWARM

www.blackcatgames.com/swarm/

Just another bug hunt

Alien Swarm е една от най-приятните изненади от третия кръг на MSU. Вместо да изкарват няколко публични бети, авторите са положили неимоверни усилия, успявайки да пуснат творението си точно навреме. В настоящият си вид **Alien Swarm** изглежда като напълно завършен продукт, при това няколко класи над заглавия като **Alien Shooter**, за който разни хора имат наглостта да искат пари. Да, както гласи и подзаглавието на мода, това е поредният лов на буболечки. Персонажът си ще наблюдавате от разположена точно над него камера, но въпреки странната перспектива момчетата от *Black Cat Games* са успели доста точно да пресъздадат атмосферата от Alien филмите. На разположение е туториал и сингълплейър кампания, където във всеки момент ще бъдете придружавани от един до четири други морски пехотинци, разделени в четири различни класа – всеки със специфично въоръжение и умения. Преди всяка мисия ще можете да избирате придружителите си, като всеки от тях печели опит, който след мисиите можете да използвате, за да подобрите избрано от вас умение (повече здраве, точност, майсторско боравене с оръжията и т.н.). Именно това е и една от най-силните страни на този мод – невероятната презентация. Красиви и функционални менюта, брифинги и дебрифинги, екрани за избор на екип и въоръжение, за които е хвърлен огромен по обем труд – особено с оглед скромния брой мисии. Изкуственият интелект на гадинките не е нищо особено, но количеството им може да ви държи на нокти, дори на най-леката трудност. Вашите съекипници също се справят прилично, но черешката в **Alien Swarm** е кооперативният мултиплейър, благодарение на който можете да изиграете кампанията с приятели. Нивата пък са достатъчно оригинални, за да задържат интереса ви. Освен екшън, в този мод ви очаква хакване на терминали, заваряване на врати и изобщо всичко, за което се сещате от филмовата поредица. Работата в екип е задължителна за оцеляването, а минаването на мисиите отключва и някои скрити положения на камерата. Един задължителен мод!

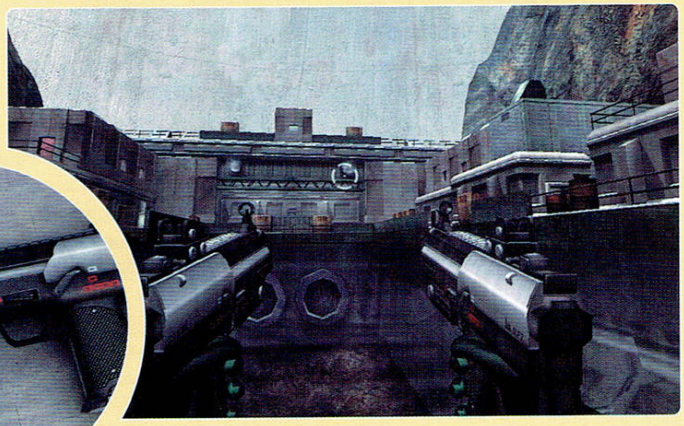


FRAGOPS

www.frag-ops.com

По-красивият CS

Както и да го погледнем, **FragOps** (FO) си е поредният **Counter-Strike** клонинг. За разлика от някои свои събратя, той успява да изплува над сивата маса благодарение на смесването на CS концепцията с идеи от други модове - например можете да прикачвате допълнителни елементи към оръжията (ала **The Specialists**). Отново идеята е същата – два отбора, рундове, пари за осъществени фрагове и изпълнени задачи, купуване на оръжия преди всеки рунд. Разликата – всичко това идва с енджина на **Unreal**. Резултатът е един от най-разкошните във визуално отношение модове в последно време. Бях приятно изненадан както от високата детайлност на моделите, така и от богатите възможности за персонификацията им още в началното меню. За разлика от **CS** тук имате различни класове, като разликите се отнасят до отката на различните оръжия, скоростта, шума при ходене и какво ли още не. Всеки персонаж може да избере и по едно допълнително умение, влияещо по някакъв начин на играта му. Голяма част от тези умения са подобни на перковете от **Fallout** – например ще видите умението *Bloody Mess*. Всичко това по-скоро добавя приятно разнообразие, отколкото някакви сериозни промени в геймплея, но заслужава да се спомене. **FO** идва с добро количество карти, като сериозно внимание е обърнато както на графичния, така и на геймплей аспекта им. Към някои от тях могат да се отправят и критики, но като цяло картите са на ниво. За жалост ботовете са крайно неориентирани и това почти изключва възможността да си тренирате с тях, така че агитирайте в локалната си мрежа. За десерт оставям най-важното в един подобен мод – оръжията. Повечето от тях са ви познати от **CS**, има и някой по-нови образци въоръжение.



Всички те се държат доста реалистично (визирам откат и мощ), а моделите им са просто смайващи. За сметка на това звукът им е малко посредствен, но на фона на приятния саундтрак това може да се преглътне. В едно изречение – ако античната графика на **CS** вече ви причинява колики, но искате нещо подобно с някои дребни добавки и поносимо количесто бъгове, то определено си струва да опитате **FragOps.**

СТОЙ НАДАЛЕЧ!

Като всеки път, и на този етап на Make Something Unreal (MSU) имаше голямо количество нарочени за „хитови" модове, които след обстоен тест се оказаха прехвалени тояги. Не се докосвайте до тях, само ще си загубите времето за даунлоуд и нервите. С това ще завършим и краткия обзор на най-добрите и най-лошите модове от този кръг. Още – в следващия брой.

SAS: INTO THE LION'S DEN

CS клонинг, първата версия за който се появи още под **UT2003**. Небалансиран геймплей, красиви, но тотално несъвместими с игровата концепция карти, посредствени оръжия. Да не забравя и посредствените менюта. Болка.

DOMAIN 2049

CS клонинг, футуристична битка между корпорациите и бунтовниците. Клише. Отново слаби карти, изсъхнали оръжия, слаб балистичен модел, грозновати скинове. Екипът е имал някои добри идеи, но не и умението да ги реализира сносно.

SHATTERED OASIS

Пост-апокалиптичен CS клонинг. Въпреки няколкото поредни версии, добавянето на превозни средства и прочие глупости мода си остава доста неиграем. Екипа сериозно се старае да подобри творението си, но поне на този етап не си струва да се занимавате с него.

NEO TOKYO

http://www.neotokyohq.com

Manga Domination

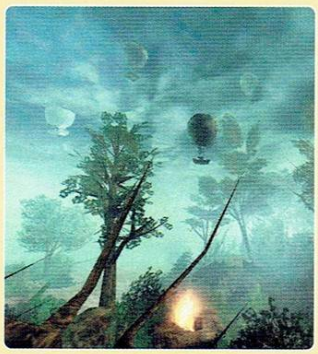
Като за първа публична версия (при това все още алфа) **Neo Tokyo** показва стабилен потенциал. Отново става дума за отборна месомелачка, този път с леко футуристични оръжия. Действието, както и заглавието подсказва, се развива в близкото бъдеще в Токио. Единственият за момента режим на игра силно наподобява *Double Domination* от **UT2004** – на всяка карта има две контролни точки. Когато даден отбор контролира и двете, противниците не могат да се респоунват. Рундът свършва, когато единият отбор бъде напълно елиминиран. На този етап броят на оръжията е доста минимален, но концепцията и изпълнението им могат да ви накарат да си ги съзерцавате с минути. Цялостната атмосфера е в типичен манга стил, като на тази идея е подчинено дори оформлението на менютата. Скиновете и картите търпят доста критика, но както вече казах – като за първа публична версия общата картина е напълно задоволителна. Без значение дали търсите разнообразие или сте просто манга гийк това е мод, който ако не да пробвате, то си струва да следите. Сериозен потенциал.

AIR BUCCANEERS

http://ludocraft.oulu.fi/airbuccaneers/

Въздух под налягане?

Още един доста нестандартен мод. Тук интригата се върти около въздушното превъзходство и превозните средства... балони с горещ въздух. Те биват 2 основни вида, като на малките има по едно оръдие, а на големите – до четири. Опитайте да си представите морско сражение с пирати – с уговорката, че корабите са намират във въздуха. Както професионалното графично изпълнение, така и наличните ви оръжия създават изключително нестандартна, но интересна атмосфера. В случая „оръжия" не е точната дума, защото част от предметите, с които може да боравите не са точно такива. Например с гюлетата зареждате орудията на балона, докато някой ги насочва и стреля с тях (използвайки факлата за запалването им). Всеки от малките балони се нуждае от поне трима души – един, за да го управлява (приемете го като капитан), и двама за оптималното обслужване на оръдието. На лице са и въздушни мини, както и мускет за поразяването им. Играчът разполага и с къс меч и барутен прах (действа като граната), така че при майсторско управление може да се стигне и до абордажи. В играта няма класове и всеки може да извършва всяко от гореизброените действия, затова добрата отборна координация е от решаващо значение. Това естествено вади ботовете от сметката, макар те да не са толкова некоординирани, колкото колегите им от други модове. Режимите на игра са стандартни, като изключим Treasure Hunt, където трябва да докопате съкровищата преди врага. Както вече казах, графиката и текстурите са разкошни, а въпреки че ще порите вятъра, картите са достатъчно добре направени, за да не се чувствате като в кутия. Лошо впечатление правят единствено моделите на играчите, което за мен остава необяснимо, при положение, че това съвсем не е първата версия на мода и авторите имаха достатъчно време да поработят по проблема.



Други 3 неща, от които може да стоите надалеч - двете конкуренти нам издания и албума на Отрапия.

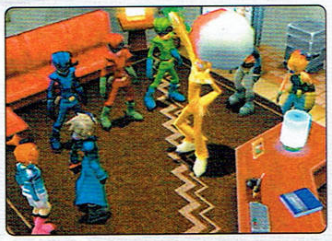
9
7
8
7
8

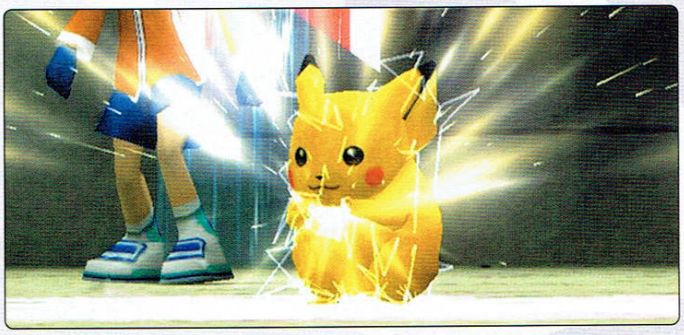
POKEMON: COLOSSEUM

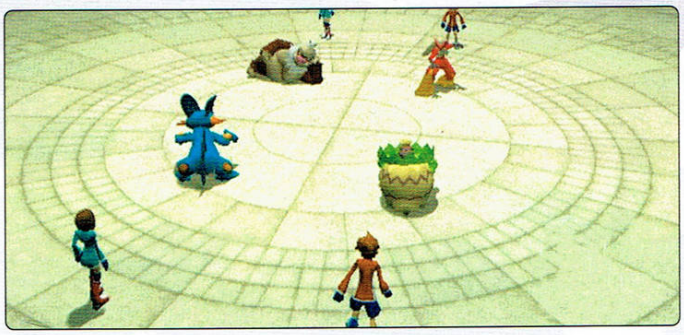
Magic The Gathering в манга стил

Нещо като застраховка („Застрах-уловка" - Пратчет)

Не знам за вас, но на мен първото нещо, което ми идва наум, когато чуя „Покемон" е противната жълта „мишка" и ужасният дебил, водещ се за неин треньор. Казано откровено, целият Покемон франчайз ме отвращава. За тези от вас, които имат щастието да нямат идея за какво иде реч ще обясня накратко. Става въпрос за алтернативна вселена, в която, наред с хората, по света се размотават и някакви... животинки (поне повечето на такива прилича), зовящи се покемони, които притежават разни способности (мятат светкавици, бълват огън и какво ли не). Въпросните могат да бъдат опитомявани от т. нар. наречените треньори, които ги използват по начина, по който собствениците на бойните петли използват пернатите, а именно – да ги сбиват помежду им. Само една серия от филма е достатъчна, за да ви убеди, че всичко е насочено към детската аудитория. Ама най-детската. Полошо е само Барби! Въпреки това, ако се абстрахирам от целия си негативизъм към идеята и разгледам играта обективно, трябва да призная, че тя е доста добра. Добра поне колкото **Etherlords**, на която концептуално адски много прилича, ако не и повече. Стига да не бяха покемоните, разбира се...







В лов на покемони

След като изяснихме отношенията си с покемон вселената да започнем по същество.

Pokemon Colloseum се играе в два режима – Story Mode и Battle Mode.

Story Mode се явява кампания и навява натрапчиво усещане за конзолно RPG – когато не се биете с някого, вие се разхождате, говорите с най-различни хора (на екрана се появяват прозорчета с техните реплики), повечето нямат да ви кажат нищо съществено, свързано с развитието на историята. А тя започва, когато нашият герой се изявява като крадец, задигайки от щаба на Team SNAGEM, където работи като част от екипа, прототип на Snagem-машина, предназначението на която е да превръща обикновените pokeballs (това, хм, са малки топки, в които се „съхраняват" покемоните – не питайте изобщо) в специални snag balls, които могат да крадат противниковите покемони по време на битка, което пък е абсолютно забранено. Поради тази причина, нашият пич, който е с добро сърце, решава да свие машинката и се чупи. В последствие той освобождава едно доста приятно на вид момиченце, което може да вижда тъмните аури на така наречените Shadow pokemon (затова по-нататък). После пък се оказва се, че някакъв зъл тип разработва система, чрез която се затваря... „вратата към сърцето" на покемона и той се превръща в бойна машина, която не се страхува да напада хора. Вие, нали сте с добро сърце, решавате да го спрете и т.н. Развитието на стори... лайна протича все в същия рицарско-доблестен дух (дебилно е, знам, но пък е изпълнено с послания за добро и човешки ценности, което е добре) и е свързано с изпълнението на множество елементарни куестчета и битки до безкрай. Битките са основният забавен момент в играта, останалото е пълнеж в типично японски стил. Като казвам битки, разбирай боеве между покемони – в тази вселена така се разрешават проблемите – хората се спречкват помежду си, а покемоните се млатят от тяхно име и под вещото им ръководство. Когато дойде време нещата да загрубеят, играта ви пренася на тактическия екран, където всеки треньор хвърля по 2 покемона на арената и кютекът започва. Трябва да призная наличието на учудваща доза тактически елемент в „сраженията". Всеки покемон има показатели – *attack, defense, speed* и т.н., които се покачват с вдигането на нива. Битката се провежда на ходове, като от показателя speed и някои специални предмети се определя редът, в който атакуват покемоните. Всеки има по 4 атаки, които могат директно да нанасят щети, да предизвикват някакви промени в състоянието на покемона, или пък и двете. Всеки удар изисква определен брой точки, изчерпването на които води до невъзможност покемонът да използва този удар, докато не си почине. Всяка атака има природа – *fire, water, normal, rock, dark, psychic* и др. От природата ѝ зависи колко ефективна ще е срещу даден покемон. Например водни атаки като bubblebeam са много ефективни срещу rock-покемони, водата

инфо

Атаки причиняващи промяна в статуса на покемона (примерно Confuse Ray):

Poison: Покемонът губи по малко HP всеки рунд, а извън битка - по 1 HP на всеки няколко крачки.

Paralyze: Покемонът губи голяма част от бързината си, а понякога е напълно парализиран.

Sleep: Заспива и не може да се движи. Буди се след няколко рунда или ако го извикате (Call).

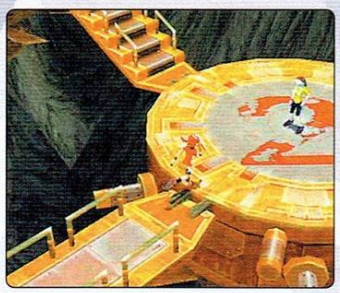
Freeze: Замръзва на място. Не можете да го освободите с Call.

Burn: Губи по малко HP всеки рунд, но не и извън битка.

Faint: Когато HP достигнат 0, покемонът припада и не може да се бие. Възстановява се с Revive или в restoration машина.

Confuse: Объркания покемон понякога напада себе си. След битка автоматично се оправя.

Покемон доказва едно - японците много обичат да си играят с топките...



пък е уязвима от електричеството – единственият ми съвет е да си записвате някъде тези неща като играете, защото трудно се помнят, а и няма откъде да се прочетат. Отделно всеки покемон притежава някаква характерна особеност, която го прави имунен на определен тип атаки. Например Noctowl е имунен на хипноза, а левитиращите покемони не могат да бъдат удряни от наземни атаки като earthquake.

С качването на нива ви се дава шанс да учите нов удар на мястото на стар. Освен бутонът FIGHT, имате на разположение още 3 – PKMN (позволява да разменяте даден покемон с някой друг от отбора си), ITEMS (използвате различни предмети – едни от най-важните са snag balls) и CALL (викате покемона по име). От тук нататък всичко е тактика и добро опознаване на покемоните (свои и чужди).

Най-ценните покемони – около тяхното залавяне/пленяване всъщност се върти цялата игра – са споменатите вече Shadow Pokemon. Когато влезете в битка с такива имате два варианта – или да ги плените или да ги нокаутирате. Съществува и трети – те да тропясат вашите питомци. За плен се ползват споменатите по-горе топки – когато се хвърлят съществува процентен шанс да се активира свойството им да засмукват покемони. Шансът зависи от вида на топките, а те са няколко. Отсега ви казвам да забравите „обикновените топки" – почти е изключено някоя от тях да успее да хване легендарен покемон или такъв от по-горно ниво. След като получите ULTRA BALLS използвайте тях, макар че вероятността пак хич не е голяма. Да пипна Entei например отидоха около 15 топки (по една на ход), а към края на играта за друг легендарен покемон - 30 (!). Идеята е просто да продължавате да опитвате докато стане. Можете да си увеличите шансовете като оставите покемона на един шамар живот, приспите го, замразите го или го парализирате. В никакъв случай не използвайте poison или confusion ефект. След като пипнете някой shadow покемон той става част от отбора ви (до 6 покемона). Той първоначално има само една атака – shadow rush, която нанася еднакви щети на всички видове покемони, но има малък откат, който връща част от щетата към този, който я прави. Същевременно при всяко използване на shadow rush има вероятност покемонът да премине в така нареченият hyper mode, при което шансът да направи critical hit с shadow rush се увеличава. Това обаче е съпроводено от неприятни странични ефекти – покемонът започва да прави поразии, да не се подчинява, удря се сам, скрива се в pokeball-а и т.н. Тези странности го съпътстват и извън арената. Тук на помощ идва бутонът CALL, с който го връщате в нормално състояние, но това – отбелязвам го дебело – става само по време на битка и е единствения начин да го отървете от влиянието на hyper mode. С времето сенчестият покемон се пречиства все повече и пред него се открива възможността за научаване на нови атаки. След като окончателно го пречистите, shadow rush изчезва и се замества с нов удар – обикновено доста мощен. В крайна сметка дори да не успеете да хванете някой особено упорит покемон – не се кахърете – ще се появи поне още 2 пъти преди края на играта, а след официалният край на сюжета ще можете да се биете до безкрайност с останалите треньори, докато всички покемони станат ваши.

След всяка битка печелите определено количество пари, с които купувате вездесъщите „топки" и полезни предмети. Те могат да възстановяват точки живот (potions) и да лекуват различни „наранявания" (изгаряния, замразяване, парализа, отрова); да добавят разни бонуси към покемоните, на които ги дадете (да удрят първи, да добавят отрова към щетите...); *витамини*, които повишават статистиките на покемона; *revive* - „вдига" покемона ако го нокаутират. Освен чрез potions здравето и разните промени в статуса на покемоните се възстановяват като ги закарате до съответната *restoration* машина след битката. Друг вариант е да спите на хотел, но това струва пари и няма смисъл – *restoration* машините са безплатни.

Battle Mode представлява възможност да се сбиете за кеф с ИИ-то или с приятелче с някой от покемоните, спечелени с пот в Story Mode, както и с няколко допълнителни, които можете да си добавите ако закачите към куба своя gameboy ruby/sapphire (sold separately, хе-хе-хе).

Преди да можете да играете е нужно да се регистрирате, като покемоните ви трябва да отговарят на определени условия. Самият процес е доста сложен, но е описан подробно в книжката. В Battle Mode можете да печелите специални купони, които да разменяте за доста готинки награди.

„Казах. Хау!"

В заключение, колкото и да не ми се вярва на мен самия, бих ви препоръчал играта. Тя е доста приятен начин да убиете много време, особено ако сте фен на покемоните. Недостатък е монотонността, прерастваща в един в скука, когато настъпи мига, след който зацикляте от битка в битка в битка...

- Frall-From-Grace

пречистване на Shadow Pokemon

Става по няколко начина: като просто да го размотавате в групата си, като го карате да се бие, като използвате Call, докато е в Hyper Mode, като го масажирате с аромати от специалния cologne case, или като го оставите в детската градина (хе-хе-хе) в Agate. Когато лилавата лента стане напълно бяла, трябва да се направи финалната крачка – отидете до идола в Agate и покемонът ще стане нормален. Отделно намирате 3 флейти, с които можете еднократно да викате Celebi, който напълно пречиства покемона за секунди (много полезно при особено упоритите случаи).

Всеки покемон си има природа, от която зависи кой метод на терапия обича най-много. Например тези с Docile, Lonely, Serious или Timid природа обичат да бъдат викани по време на битка; Bashful, Calm, Careful, Gentle, Mild, Modest, Quirky, Relaxed и Timid обичат да киснат в детската градина; Adamant, Bold, Brave, Hardy, Impish, Lax, Lonely, Naive, Naughty или Sassy обичат да висят в групата; Adamant, Bold, Brave, Calm, Hardy, Hasty, Impish, Jolly, Naughty, Quirky и Sassy обичат да се бият.

1 за една конзола

автор Koralsky

Повечето вероятно сте гледали онази реклама, сещате се – „Традициите повелява...".

Традициите... Хм, както много други неща, в родината ни традициите не са това, което са в държавите с традиции. Както много други неща и традициите ни са малки, недоносени и уродливи. Защото, както и вие много добре знаете, уважаеми читатели, традициите се градят с минало. За да претендираш за традиции, би трябвало да си на пътя от самото му начало, а не да си се включил някъде по средата.

Нека оставим историята ни като държава – безспорно в това отношение традиции бол, друг е въпросът колко и дали изобщо ги уважаваме – това е отделна тема. Да поговорим за традициите в геймминга. Като цяло българският играч тъне в заблуда по отношение на корените на масовия геймминг. За него той се заражда едва ли не с появата на персоналния компютър. Истината, разбира се, е друга и аз съм наясно, че повечето от вас прекрасно я знаят, но също така зная, че мнозина са тези, които са склонни да я омаловажават и игнорират. Игрите като масово явление навлязоха в живота ни благодарение на онези огромни игрални автомати, които по-отрасналите много добре си спомнят и които изгълтаха голяма част от джобните ни, принципно предназначени за баничкн и боза. Именно – жетонните автомати. Популярността на тези забавления и ръста на технологиите логично доведе до миниатюризиране и появата на първите конзоли за домашна употреба – Amiga, Atari. Нещата продължават да търпят развитие и ето че на сцената излизат Nintendo и Sega. Да не дълбаем повече в ретроспективен план и да оставим подробностите, по-важното е, че в уравнението на гейм-индустрията персоналните компютри се вписват едва по-късно, когато игрите вече са добили популярност и са създали предпоставки на тях да се гледа и като на сериозен бизнес. За известен период от време конзолите грубо биват изместени от PC-тата и натикани в ъгъла. Далеч по-големите възможности, които PC-тата предлагат, както и фактът, че компютрите сякаш изведнъж навлязоха в бита с небивали темпове – по причини не пряко свързани с игрите, а по-скоро заради многофункционалността си и се оказа, че огромна част от населението така или иначе вече разполага с хардуер, пригоден за геймминг - привляка като магнит разработчиците. Домашните PC-та бяха една огромна, неразработена златна мина и всички се втурнаха да я експлоатират. В кратък период от време се пръкнаха десетки компании и гейм студия. После станаха стотици а пороят от заглавия заля и разглези PC-геймърите. Конзолите сякаш бяха обречени. Точно по това време обаче, в България игрите навлязоха с пълна сила. Точно по това време тук започна да се формира гейм-култура. Точно по това време конзолите наистина бяха неконкурентноспособни и родните играчи свикнаха да гледат на тях с пренебрежение. Пренебрежение, което до такава степен се вкорени в съзнанието им, че дветри години по-късно, когато конзолите най-после излязоха от шока, отново стъпиха на крака и на пазара излезе новото поколение платформи, с огромен брой качествени заглавия за тях, те просто отказаха да забележат този факт. В същото време PC игрите постепенно изчерпаха концепциите, зациклиха в безидейност, но увлечени от инерцията на бълването, разработчиците не си дадоха сметка за това и много от тях бяха жестоко наказани. Фалираха доста студия, в това число и някои, които изглеждаха непоклатими като колоси. Печален пример за това е Westwood.

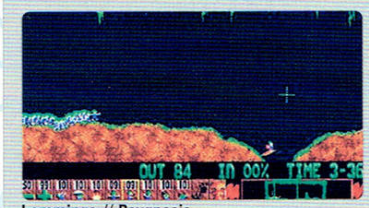
Днес положението е горе-долу следното – конзолите са във възход, по-силни от всякога, PC игрите в тежък застой и криза. И миналогодишното и тазгодишното E3 прекрасно илюстрира това твърдение. Третото поколение конзоли, което се кани да щурмува пазара идната година, и особено игрите, които се ананонсират, вещаят още по-добро бъдеще за феновете на тези игрални платформи.

Amiga

Gods // Bitmap Brothers

Black Crypt // Raven

Marble Madness // Electronic Arts



Lemmings // Psygnosis

Beast II // Psygnosis

Така че е време за преосмисляне на позициите, приятели. Време е българският играч, който все още гледа на малките черни кутии като продукт от втора ръка – на който могат да се играят само и единствено игри, предназначени за дечица – да махне капаците.

Целта на този материал, обаче, е не да преобърне мисленето на геймърската общественост у нас, един вид – прокламация, колко амбициозна е покупката на дадена конзолна платформа от ново поколение и защо задължително под телевизора ти трябва да стои поне една такава, а по-скоро фактологически, чистосърдечно и без пристрастие да ги представи в една малко по-различна светлина, такава, която не е пречупена през призмата на закоравял фен на една от двете страни на барикадата.

Ами... да започваме!

Принципно, да сравняваш дадена конзолна платформа с PC е нелепо. Това не е като да търсиш разлика във вкусовите качества на Загорка и Carlsberg. По-скоро в единия случай говорим за кухненски нож, който е строго ориентиран към изпълнението на един определен вид задача (рязането на хляб да речем), а в другия за многофункционалните швейцарски чикийки, с които между другото можеш да нарежеш и едно кило домати за салатката, прикрепена към вечерната ракия. Факт е обаче, че двата полюса си влияят един на друг, всеки се опитва да вземе хубавото (може би по-скоро това, което ще се харчи) от

отсрещната страна и да го реализира и наложи на своя територия. В същото време обаче, заглавията, които най-добре охарактеризират двата полюса следват съвсем различни прави – противоположни жанрове, насоченост и т.н. В този ред на мисли, съм длъжен да спомена, че игровото съдържание на всяка черна кутия, била тя Xbox, GameCube, PlayStation 2 и дори всяка една от миналите конзоли на Sega е коренно различно. Тоест, ако си мислиш, че със закупуването на действително най-богатата откъм качествен развлекателен софтуер конзола PS2, ще видиш всичко стойностно, което може да ти предложи конзолната игрова вселена, то определено не си уцелил десятката. Всеки един от представителите на Microsoft, Nintendo и Sony предлага софтуер, при това качествен, еквивалентът, на който не можеш да откриеш в останалите два негови противника. Осезаема разлика има дори в политиката на зарибяване. Същото се отнася и за подхода към евентуалните бъдещи потенциални клиенти. Xbox например разчита основно на типично компютърни заглавия, управлението на които в повечето случаи е добре пригодено към контролера на черния гигант. Вече разполага и с немалко количество ексклузивен материал, а също така и с чудесна поддръжка от страна на третите фирми производителки на развлекателен софтуер.

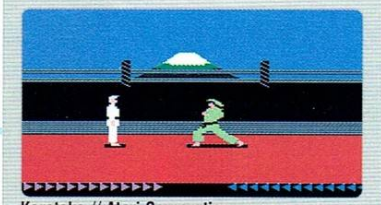
PlayStation 2? Едва ли ще има нещо, което да не ти е известно от това, което ще подхвърля като факти, но все пак – най-голямо жанрово разнообразие, най-много продадени бройки в световен мащаб (дори ако събереш бройките на останалите три конзоли от последна генерация, те трудно ще достигнат и половината на цифрата, която е продала конзолата на Sony), най-голямо количество A+ заглавия… С една дума – НАЙ!

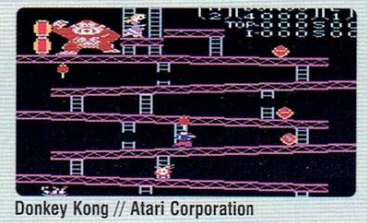
Nintendo-вския GameCube е единственият представител, зад който стои играч от старата школа (Sega, Atari, 3DO). За него отново е валидна ситуацията, която бе присъща и на Nintendo 64 – 10 класики, но за сметка на това безценни! Включи към това по-ниска цена, както и надеждност, която при PS2 например не присъства. Задължително прибави към цялата тази съвкупност и името на бившия производител на плюшени играчки и ще получиш най-симпатичната, но за съжаление не и най-комерсиална конзолна платформа.

Една от основните критики отправяни към конзолите са техните „слаби" хардуерни възможности спрямо едно модерно PC. Вярно, дори Xbox изпитва затруднения, когато даден дивелъпър е впримчил в употреба всички налични му ефекти, антиалайзинг и хардуерни трикове. Вярно е също обаче, че е безумно да сравняваш машина, която можеш да имаш за около за 120$ и такава, за която в някои случаи ще хвърлиш дестократно повече. За хардуерните характеристики на съответната нова конзола се шуми най-вече преди тя да е направила своя дебют на пазара, при това с цел да се привлекат повече потенциални купувачи, а не да се доказват каквито и да било предимства пред моментните персонални компютри. В едно отношение видео системите обаче имат осезаемо предимство и това е затвореният хардуер, което означава, че даден екип трябва да се съобразява само и единствено с това, което е напъхано под капака на съответната конзола, а не – както е при персоналните компютри – да се опитваш да нагодиш играта към многообразието от хардуер на пазара. По този начин остава десетократно повече време за оптимизация, жизнено необходима за софтуерни продукти, които разчитат най-вече на своята графична част. Затова е добре да не показваш учудване, виждайки как The Chronicles of Riddick изглежда толкова добре, колкото и предстоящият Doom 3, макар времето за разработката на най-добрия „филм" на Вин Дизел да е наполовина от това, което отне и продължава да отнема третата серия на едно от най-респектиращите гейм творения до момента на Кармак и компания. Де факто Riddick върви на машина с тактова честота 733 Mhz плюс 64 mb памет и GeForce от преди три години… Графата с изумително добре изглеждащи конзолни игри е дълга, като задължително трябва да се споменат имената на Z.O.E.2, Panzer Dragoon Orta, Otogi 2, Ninja Gaiden, Resident Evil Zero, Metroid Prime, Gran Turismo 3. Когато си говорим за графика и оптимизиране при конзолните платформи е наложително също да се уточни, че най-доброто, на което е способна като визуализация една черна кутия, тя показва две или три години след своя старт, тоест при заглавията от втора или дори трета генерация. Видно е – просто погледни първите игрални творения, разработени за PlayStation 2 и ги сравни с моментните такива. И ако в момента се опитваш да си дадеш отговор на въпроса как така, след като хардуера е един и същ, има толкова голяма разлика между графичната обработка на първите продукти и по-късните такива, то веднага ще се намеся с правдоподобен отговор – разработчиците и по-скоро тези, за които цялостната изработка на даден техен продукт е приоритет, намират пътища за усъвършенстване на възможностите на дадена конзола, чрез различни трикове, щателно изследване, съответно и опознаване на хардуера. Не на последно място по важност са и новите версии на девелъпърските китове, които се предоставят от производителя на конзолата.

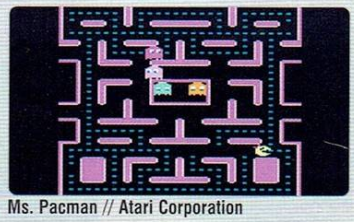
Въпреки всички предимства на затворения хардуер, когато става въпрос за оптимизиране на определен продукт, един проблем гложди доста продуктивно конзолната индустрия в момента и това е този с ръшнатите продукти. Донякъде той е наследен от PC игрите, но докато при заглавията, които играеш въоръжен с клавиатура и мишка този проблем е лесно разрешим с помощта на различните поправки, които се пускат for free от производителя, то за конзолния играч остава тегобата, играта, която е очаквал толкова дълго време да се движи зле, да има ужасяващи клипинг проблеми, да зарежда бавно, а в някои случаи дори да бъде неиграема. Напоследък се появиха и опити за пачване на конзолни заглавия, които обаче бяха по-скоро смехотворни. Та нали идеята на конзолните платформи е те да предоставят на играча перфектните условия на игра – купуваш избраното от теб заглавие, поставяш диска в трея на машината, натискаш старт и започваш да игра-

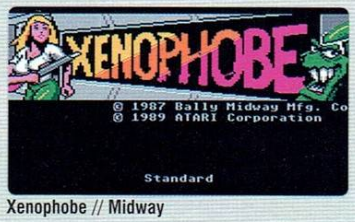
Atari 7800


Karateka // Atari Corporation


Donkey Kong // Atari Corporation

Galaga // General Computer Corp.


Ms. Pacman // Atari Corporation



Xenophobe // Midway

1 за една конзола

еш! За съжаление не само мързеливи програмисти са виновници за наличието на този проблем – често издателите поставят на екипите отговарящи за изготвянето на определен продукт непосилни срокове, за които те трябва да свършат своята работа без да си дават сметка, че от това ще пострада най-вече крайният резултат. Особено неприятно е тогава, когато даден екип все още не си е изградил силни позиции и за нищо на света не може да каже НЕ на пускането на своя незавършен продукт, неприятните последици, от които обират играчите, при това заплащайки си.

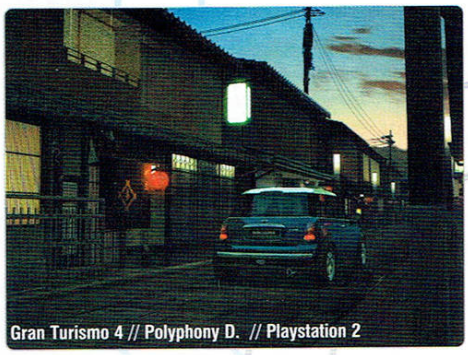
В това отношение, Nintendo винаги е било с едни гърди напред пред почти всички свои конкуренти. Уповавайки се на своята безупречна репутация на не-ръшващ издател и производител, японците винаги са отделяли толкова време, колкото е необходимо, за да може поредната Mario, Zelda или Metorid игра, макар и десетократно преексплоатирана отново да бъде свежа, неподправена и предлагаща размазващи забавления на този, който се е доверил на услугите на Nintendo. Добре е също да запомниш имената на Konami, Namco, Sega, Square-Enix, Treasure, различните студия под крилото на Sony и Capcom – типични конзолни творци, които освен на качеството и размиването на жанровата действителност, доста често наблягат и на иновацията, друг проблем тормозещ в момента индустрията.

Chronicles of Riddick // Starbreeze // Xbox

Споменавайки жанрова действителност, е редно да насоча материала именно към жанровото разнообразие, което е един от най-силните козове на конзолните машини. Като изключиш стратегиите (били те походови, или реално-времеви), всяко заглавие, от всеки един добре познат ти жанр е напълно играемо на различните конзоли в момента. Дори абсолютно „компютърните" шутъри от първо лице в момента се радват на огромна популярност сред конзолните играчи и още – най-популярните представители са не конверсии от техните PC побратими, а напълно нови, специално създадени за конзолите творения, които не само не изостават от своите компютърни съперници, а и в някои аспекти дори ги превъзхождат – Halo и неговото предстоящо продължение, Metroid Prime (скоро и Echoes), The Chronicles of Riddick, многообещаващият KillZone. Малките черни кутии са кралете на бойните заглавия, типичните аркадни игри, за които си хвърлял навремето маса стотинки спестени от закуска, шутърите от не-първо лице, екшън-приключенията, японските ролеви игри, както и на платформените такива. При малко по-задълбочен взор би могъл да издириш дори продукт, който се води към жанр наречен F.R.E.E. Иде реч за най-скъпата игра на всички времена Shenmue (влязла в книгата на „Гинес" като такава) и неговото продължение.

Следейки внимателно написаното до тук, вероятно вече си наясно, че конзолите не са по-добри или лоши от твоят 2000+ MHz-ов звяр, когато става въпрос за забавление в най-чистия му вид, предоставено от игрите. Просто изживяването е коренно различно. Тук говоря за разлика от такова естество, която внася абсолютен контраст при играта на едно и също заглавие на двете платформи. Типичен пример за това е Pro Evolution Soccer 3. Уверявам те, тръпката да възседнеш един от четирите джой-пада и да се изправиш заедно с другар срещу други двама противници на 32 инчовия ти телевизор е от съвсем друг вид, тръпка, която задължително трябва да преживееш, за да разбереш защо играейки същото заглавие на своя компютър ти в действителност се наслаждаваш на нещо съвсем различно... Разбира се, обратният вариант

Pro Evolution Soccer 4 // Konami // Playstation 2


Gran Turismo 4 // Polyphony D. // Playstation 2

Metroid Prime 2 // Retro Studios // Gamecube

Ninja Gaiden // Tecmo // Xbox

Panzer Dragoon Orta // Smilebit // Xbox

също е валиден – трудно, а и безсмислено е да се опитваш да увериш човек, че е по-добре да играе мултиплейър на Xbox версията на RTCW, отколкото на неговия PC събрат. Изводът, който можеш да извлечеш от предните няколко изречения, се крие в начина по-който подхождаш към видео-игрите като цяло. Тук борбата „конзола срещу PC" просто няма място. Желаеш ли да изстискаш максимума на любимата си игра, е наложително в 95% от случаите, това да стане на платформата, за която тя първоначално е създадена. Дали това е някоя от различните конзоли или добре напомпаното ти PC е без особено значение. Друг е въпросът, че живееш в държава, която недоброжелателно ти налага да не можеш дори и да си помислиш за повече от една игрална платформа.

В целия очерк не отворих дума за неща като просвирване на музикални дискове, гледане на DVD филми, онлайн възможности и т.н., просто защото едва ли съществува човек, който ще закупи PlayStation 2 с идеята да може да гледа филми в DVD формат на нея. Конзолните платформи са създадени с цел максимално да съкратят пътя между теб и любимото ти заглавие. Точно затова и тяхната популярност малко по на запад расте с темповете на магарешки трън, покълнал в добре наторена почва.

У нас обаче популярността им, освен със слабото разпространение и недостатъчна информация и реклама, се сблъсква и с покупателната способност на българина.

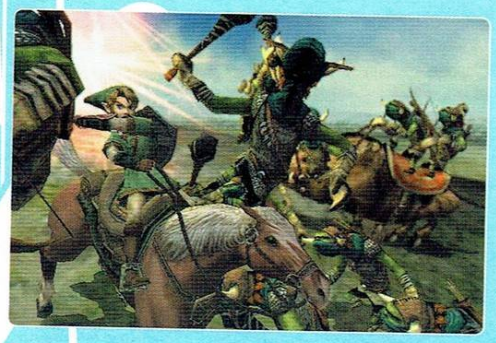
Тъжен факт... Защото това, което се опитах да кажа в изписаното дотук е самата истина – днес по-авангардните, по-оригиналните, по-изпипаните, по-добрите игри – чисто количествено ако щеш – са тези за конзоли. При това, говоря ти за игри, които никога няма да се появяват за PC, приятелю. А от това губиш единствено и само ти. И е жалко...

Топ 10 на заглавията, които могат да те накарат да посегнеш към PS2, GameCube или Xbox

Metal Gear Solid 3: Snake Eater *(PS2)* – отново запазена марка на конзолата на Sony, новите приключения на Снейк ще се развиват на малко по-различно място от познатите ти тайни бази, което ще доведе до много промени в начина на игра. И без тях обаче, Snake Eater ще бъде задължителна игра за всеки смятащ себе си за сериозен играч.

Halo 2 *(Xbox)* – оригиналът продаде над три милиона Xbox-а, а според анализаторите, продължението ще подобри резултата. Второто Хейло ще предложи двойно по-добра графика и интензитет на случващото се на екрана, както и изключителни мултиплейър възможности.

The Legend of Zelda: The Wind Waker 2 *(NGC)* - заради тази игра още в този момент можеш да обуеш чехличките, сандалките, или какво там използваш през лятото и да се насочиш към място, в което се продава GameCube, съответно и да закупиш един на тръгване. А най-хубавата новина е, че двойката се продава вече и в България, при това в комплект с Zelda: Ocarina of Time – най-високо оценената игра за всички времена в гейм историята изобщо!



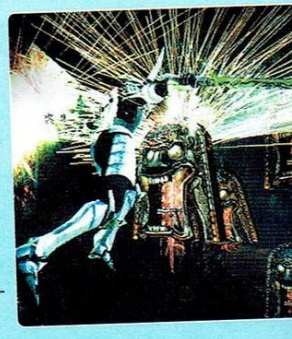
Metroid Prime *(NGC)* – пренаписване на концепцията на шутърите от първо лице от група канадци, които още с първото си отроче постигнаха това, което други не могат да осъществят и с десетия си продукт. В края на годината очаквай и продължение!

Pro Evolution Soccer 4 *(PS2, Xbox)* – да, знам, че PES4 ще се появи и за персонален компютър, но за да усетиш истинската магия, създадена от креативния японец, ти е необходима конзола и по-точно – PlayStation 2.

Grand Thief Auto: San Andreas *(PS2)* – най-вероятно ще получиш и това заглавие във PC формат, но притежавайки PS2 ще можеш да му се насладиш няколко месеца по-рано, без да ъпгрейдваш компютъра си – не е малко, нали?

Gran Turismo 3 *(PS2)* – без никакво съмнение кралят на racing заглавията, със своята трета серия постигна на моменти плашещо ниво на реализъм, а се задава и продължение...

Otogi 2 *(Xbox)* – изумително красив екшън с елементи на RPG, разказващ историята на ефирния дух Райко. Не си виждал друго заглавие с толкова много спрайт ефекти събрани в едно, заглавие черпещо с пълни шепи от японската митология, заглавие, музикалният съпровод, на което ще те остави без дъх...



Virtua Fighter 4: Evolution *(PS2)* – основоположникът на жанра на 3D тупалките достигна върхът на своята еволюция посредством Еволюционният Virtua Fighter. Задължително заглавие за играч, за когото един fighter е нещо повече от помпане на всички бутони едновременно...

Soul Calibur 2 *(PS2, Xbox, NGC)* – най-доброто решение за всеки, който не счита себе си за играч от по-горния споменат вид, тоест обича да помпи бутони, да се наслаждава на страхотна визия, хореография и живописни персонажи!

Други: **Resident Evil 4** *(NGC)*, **Silent Hill 4** *(Xbox, PS2)*, **Ninja Gaiden** *(Xbox)*, **The Chronicles of Riddick** *(Xbox)*, **Jet Set Radio Future** *(Xbox)*, **Devil May Cry 3** *(PS2)*, **Final Fantasy XII** *(PS2)*, **Panzer Dragoon Orta** *(Xbox)*, **F-Zero GX** *(NCG)*

История на екшъните от първо лице

автор Evoker

First-person shooter-ите...

Костници на виртуалната смърт. Олтари, върху които безопасно отприщваме генетичния си импулс към насилие. И власт! Към онази първична, бродеща в мрачните лабиринти на душите ни жажда за власт, стъпила върху могили от черепи, вдъхната за живот от грубата сила, надничаща от тъмнината сален хищнически проблясък.

First-person shooter-ите...

Бойни полета на поражението. За цивилизоваността ни при срещата ѝ с древните инстинкти. Където светът се свива до поредната фигура и заветното кръстче на мерника, спрял се върху нея. Където тя неизменно отстъпва под напора на адреналиновата буря и опиняващото усещане за брутална мощ, ярост и омраза – отвеждащо с един замах култивираното ни, съвременно съзнание до ръба на лудостта и животинската кръвожадност. Може би за да ни намекне нещо важно за самите нас?

First-person shooter-ите...

Измислени вселени на насилието. Лишени от него в ежедневието, с радост го приветстваме в игрите, защото е част от нас. Било е, е и ще бъде така. Затова вчера, днес, по всяка вероятност и утре First Person Shooter-те ще си останат некоронованите крале на гейм ентъртеймингa.

Така че, когато говорим и се опитваме да проследим корените на жанра – каквато е и целта на настоящата статия – може би първо трябва да надникнем в себе си...

Ultima Underworld: The Stygian Abyss

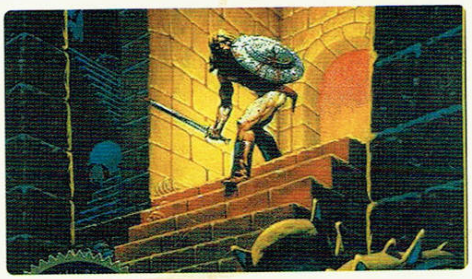
производител **Origin**
разпространител **Blue Sky Productions**
дата на премиерата **1992**

Преди **Quake**, преди **Doom**, дори преди **Wolfenstein**, имаше **Ultima Underworld.** Тя не само беше първият, но по мнението на някои особняци „по-добрият шутър". Играчът можеше да гледа надолу към някоя дълбока пропаст или нагоре към свода на някоя пещера. Движението не беше обвързано с 2D карта с променлива височина, мостовете над реките можеха както да се прекосяват, така и да се минава под тях. **Ultima Underworld** даде на геймърите първия поглед върху 3D шутърите, но не само това отличаваше играта. На свое разположение играчът имаше предмети, които можеха да се хвърлят и когато се удряха в някоя стена отскачаха, стрелите хвърчаха по въздуха, а чудовищата не се втурваха безумно към смъртта си, но опитваха и да бягат, когато биваха ранени.

И като че ли това не беше достатъчно за далечната 1992 година, но създателите бяха вкарали и RPG елементи: инвентар, пъзели за разрешаване и статистики, които се подобряваха с течение на играта. Имаше и много NPC-та, населяващи Ада, които изявяваха желание да помогнат, стига да отделите време да поговорите с тях. По времето, когато **Ultima Underworld** излезе на пазара, нямаше подобно заглавие и, колкото и спорно да изглежда за мнозина, по скромното мнение на скромния ни екип това е наистина първият FPS.

Любопитно:

- Зад името Blue Sky Studios се крият Looking Glass Studios, създатели на Thief поредицата и System Shock.



Wolfenstein 3D

производител **id Software**
разпространител **Apogee Software**
дата на премиерата **5 май 1992г.**

Раждането считания от мнозина за първи FPS дължим на Джон Кармак, Ейдриан Кармак, Джон Ромеро и Том Хол – основателите на *id Software*.

Въпреки 3D-то в заглавието, чисто технически Wolfenstein всъщност е 2D, доста умело за времето си успяваща да имитира триизмерна среда, съставена от безброй коридори, стаи и зали, отделени едни от други с врати, някои от които изискват изпълнението на определени условия, за да се отворят. Героят тук е американският командос ***Уилям В.Л. Бластовиц***, попаднал зад решетките в окупирания от нацистите замък Улфенщайн. Пътят към свободата минава през унищожението на несметно количество фашисти от всякаква разновидност, в това число и на известен брой – тук природозащитниците да затворят очи моля – немски овчарки!

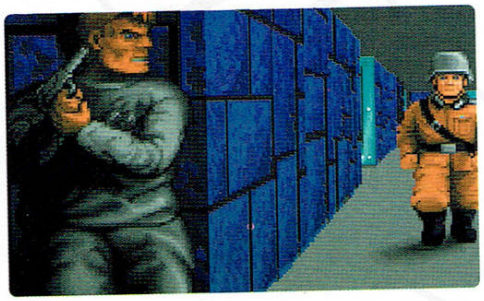
Арсеналът е реалистичен и скромен - нож, пистолет, картечница и chaingun. Управлението се осъществява единствено с клавиатурата. Въпреки това играта спокойно може да се нарече „адреналинова". Учудващо е как със скромните възможности на графичен енджин от преди 12 години, обстановка и противници изцяло изградени от пикселизирани спрайтове може да се постигне толкова въздействаща, мрачна и плашеща атмосфера. Независимо, че това на практика е първият FPS, геймплеят е оцветен с интересни хрумвания, някои от тях превърнали се в последствие в канони – тайни нива, съкровища, няколко вида храна, възстановяващи в различна степен здравето, разнообразни босове, и всичко това – в над 60 нива, разпределени в 6 епизода.

Абсолютно безапелационно **Wolfenstein** е заглавието, което за пръв път истински вкара звука в игрите, демонстрирайки основополагащата му роля в изграждането на плътността на атмосферата.

Играта логично добива изключителна популярност и се превръща в основа за стремителния възход на *id*. Именно тя полага началото на един от най-великите жанрове и една от най-великите компании.

Любопитно:

- Продължение е на 2D адвенчъра за Apple II – Castle Wolfenstein (1983г.), игра в която за пръв път е заложен дигиталният говор.
- Продадена е в над 250 хиляди копия, което за времето си е грандиозно.
- Една от първите игри, залагащи на quick-save и quick-load системата.
- Една от осемте най-важни игри в гейм индустрията.



Doom и Doom 2

производител **id Software**
разпространител **id Software**
дата на премиерата **10 декември 1993**

Wolfenstein положи основите, но **Doom** е играта, която популяризира жанра. Тя премести действието от тъмните коридори на германски замък от Втората световна война, към футуристични и още по-тъмни коридори, изпълнени с пълчища от извънземни изроди.

Формулата отново е възможно най-елементарната – грабвате пушкалата и прочиствате ниво след ниво. Това, което превърна **Doom** в класика, са изключителният левъл-дизайн и мултиплейърът. Нивата (общо 27, разделени на 3 епизода) могат да служат за учебно помагало на бъдещите левъл-дизайнери – и до ден днешен те са едни от най-разчупените и разнообразните. Множество коридори, тайници, асансьори, басейни пълни с отрова и много, много тъмни стаички изграждат една културна атмосфера, превръщаща играча в параноик, обливащ се в студена пот в очакване на поредния отвратителен изрод, които ще изскочи зад ъгъла.

страница 61

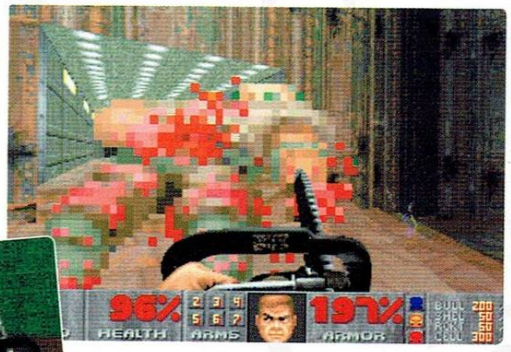
от страница 60 Но нещото, което в най-висша степен превърна **Doom** в мания е Мултиплейърът. Тук за пръв път геймърът получи възможност да се изправи във виртуална битка с приятели в двата режима Deathmatch и Cooperative.

Година по-късно излезе продължение, семпло озаглавено **Doom 2**. Още нови нива, повече кръв, повече врагове, повече оръжия... Още по-голяма мания!

В последствие се появи модификация за **Doom 2**, позволяваща в управлението да се използва и мишка, добавена бе възможност за скок и free look.

Любопитно:

- След пускането на играта са изтеглени над 15 милиона shareware-копия и са регистрирани повече от 300 хиляди души.
- Основоположник на MOD – културата.
- За пръв път въвежда strafe движенията.
- Първата игра, в която се появява емблематичното оръжие на жанра – вездесъщото BFG 9000.



Hexen: Beyond Heretic

производител **Raven Software**
разпространител **id Software**
дата на премиерата **30 септември 1995**

Hexen е дело на съвместната работа между *id Software* и *Raven*, директен сикуъл на **Heretic** (друга игра на *id*, TPS). Докато **Doom 2** беше просто логично допълнение към оригинала - с няколко нови оръжия и нива, то **Hexen** преработва изцяло структурата на предшественика си, внасяйки елементи, близки до ролевите игри – сложни пъзели, динамична среда и средновековна фентъзи атмосфера.

За пръв път във FPS играчът има възможност да избира между няколко класа – боец, магьосник и духовник – което значително обогатява геймплея и допринася за степента на преиграване. Боецът разчита на хладните оръжия, на силата си и на 2-3 заклинания, докато магьосникът е кекав и е загубен в близък бой, но от дистанция магиите му са смъртоносни. Характерно за тази игра е въвеждането на специални предмети из нивата (газ-бомба за боеца, спираща времето граната за магьосника...), които могат да се ползват единствено от предназначения персонаж.

Левъл-дизайнът тук достига още по-големи висоти - пет огромни нелинейни нива, между които свободно може да се преминава през цялата игра.

Любопитно:

- Обявен е за играта с най-страшна и подтискаща атмосфера за времето си.

Duke Nukem 3D

производител **3D Realms**
разпространител **GT Interactive**
дата на премиерата **31 януари 1996**

Дюк е един от най-култовите персонажи в гейм индустрията изобщо. Русокосият здравеняк с пиперливите лафчета, спокоен, ироничен и неебателен при всякакви обстоятелства. „Само Дюк и никой друг!" Може след битката с финалния бос да му резне главата и да я използва за тоалетна чиния, облекчавайки голямата си нужда в нея.

Та така. Иначе играта от мнозина е спрягана за клонинг на **Doom**, но те, разбира се, не са прави. Като атмосфера, като излъчване, като нива, оръжия, управление (тук активно се ползва free look и мишка) и геймплей тя се различава чувствително.

Отново се борим с извънземна инвазия. За разлика от фантастичния интериор на **Doom** обаче, тук средата е по-реална. Изключая нивото с извънземния кораб-майка, действието като цяло се развива на Земята. Нашият човек ще посети впечатляващ с мащабите си метрополис с все магазините, стриптийз клубовете и – о, ужасът на ужасите сред хорара – караоке бар! Нивата са огромни, предоволно населени с мърдащи неща (виж по-долу) и дори на ниска трудност са си предизвикателство.

В типичен мачо стил, Дюк хич не си поплюва – щом нещо мърда, трябва да се застреля. Интерактивността буквално смайва за времето си, а и не само – нямат чет нещата, които могат да бъдат разрушени в тази игра.

Казано е: „Оръжието прави дюка!". Следвайки фундаменталната мъдрост, *3D Realms* са снабдили нашето момче с богат арсенал от добре познати (като ракетомета) оръжия до свръх-оригинални пушкала, някои от които много ефикасни – например самозалепващи се мини с лазерни сензори, които можете да поставите по подове, стени, тавани, мебели, организирайки на вразите, а ако забравите къде сте налепяли - и на себе си, бърза среща със Създателя, на фона на въодушевяваща детонация. Ето някои от по-нестандартните пушки: Freezer (трансформира противника в леден блок), Shrinker (смалява временно врага до размерите на буболечка, която Дюк настъпва ако успее да я догони), могъщия Devastator, помитащ половин ниво.

Играта изобилства от разфасовани трупове, извънземни, плюещи кръв докато умират и... секс на всяка крачка! Очакват ви порно постери по стените, еротични канали по телевизията, стриптизьорки и т.н.

Damn that sounds good!

Duke излиза по същото време, в което и Quake. Играта е базирана на sprite технологията докато Quake е изцяло 3D, въпреки това успява да спечели огромно количество почитатели.

Duke има едни от най-добрите нива, които някога са били създавани.

Quake

История на екшъните от първо лице

Quake

производител **id Software**
разпространител **id Software**
дата на премиерата **31 май 1996**

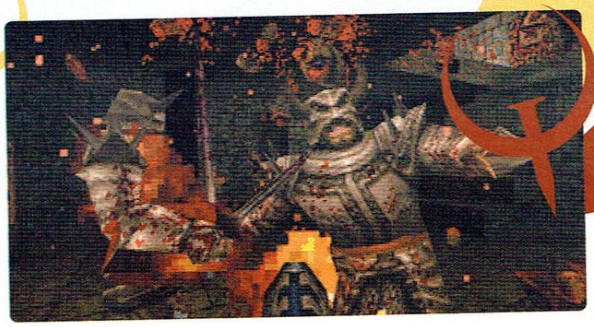
Няма спор, Негово Величество **Quake** си остава едно от най-революционните заглавия за FPS-те и със сигурност би представлявал предизвикателство за геймърите дори и днес.

Quake е разделен на четири епизода и, както си му е редът, геймплеят се гради върху множество нива и врагове. Спокойно може да се каже, че той е основоположникът на съвременните FPS и новата история на жанра започва да се пише именно с Него. Играта без никакво съмнение е еволюционен скок, тя е първата, чиито енджин е перфектно пригоден за изискванията на FPS-те в опита им да постигнат наистина качествен геймплей. Тя предложи невиждана до този момент физика, а оттам и неподозирани от геймърите възможности. Скокът, чувството за свобода и повратливост при движение, free look-ът, управлението с мишката – всичко това даде на играча онзи физичен конфорт, благодарение на който вниманието му да се съсредоточи предимно върху изтребването на вразите. А в **Quake** те са в изобилие. При това разнообразни, персонализирани, отличаващи се едни от други по начин на придвижване, скорост и вид атака (повечето с по няколко вида атаки).

Говорейки за енджин преди малко, задължително трябва да упоменем факта, че и досега няма игра, която да предоставя подобна свобода на движение и контрол във въздуха. В нея натрениранят играч може почти да направи завой във въздуха, за бога! Това допринася в значителна степен за създаването на най-смазващия и динамичен мултиплейър и до ден днешен. Толкова бързина, бруталност и агресия трудно ще откриете на друго място. Решаваща роля тук играят и оръжията. Брадвата, двата вида пушки, гранатометът, rocket launcher-а, nail gun-а, „тока" (както му казват профитата) се оказаха идеално балансирани за типа геймплей, който играта предлага – безкомпромисен и кървав, но от друга страна изискващ доста повече тактическо мислене от елементарното хвърляне в мелето, пък там – каквото сабя покаже.

Огромно постижение, което можем да приписем на **Quake** е, че именно той за пръв път успя да сгъсти атмосферата до нивото познато ни от днешните екшъни – осезателна и плътна, стряскаща, агресивна, кръвожадна, въздействаща и обсебваща.

Изключителна игра!



Любопитно:

- FPS жанра за пръв път се радва на ИИ от страна на чудовищата, които използват различни стилове на нападение.
- Въвежда в жанра множество движения, емоции и смъртни анимации.
- Саундтракът е дело на Trent Reznor от Nine Inch Nails.
- По времето, когато се появява, няма подходяща технология, която да се възползва максимално от прелестите на енджина. Поради тази причина Кармак създава специалната V-Quake модификация за единствените свестни 3D карти по онова време – тези с Verite чипове.
- След появата му, почти всички игри (независимо стратегии или шутери) поддържат мултиплейър.
- Негова е заслугата и за явления като командните конзоли в самите игри.
- Първите намеци за професионален гейминг тръгват от Quake. Пионер е небезизвестният Tresh Fong.

Blood

Производител **Monolith Productions**
Разпространител **GT Interactive**
дата на премиерата **31 април 1997**

Калеб е всичко онова, което Дюк не е – тъмен, мрачен, безстрастен и мълчалив. Страховит, обвит в тайнственост, будещ страх персонаж. Излъчващ едва сдържана заплаха. Калеб е потопен в сенките на злото герой. Поклонник на тъмен бог, той е възкресен след смъртта си и тръгва да търси отмъщение.

Blood пък е игра, ситуираща действието си в сумрака на средновековна обстановка. Играта е изключително кървава за времето си и напълно оправдава името си. Левъл дизайнът е на добро ниво, предлагащ посещение на множество различни локации и разнообразни интериори и екстериори. Историята е сякаш заимствана и опростена версия на роман на Лъвкрафт. Арсеналът е доста богат. Калеб притежава някои мистични способности, в това число таланта да използва като оръжие вуду кукла. Това, което не позволи на играта да се превърне в гигантско събитие, въпреки че съвсем спокойно можем да я впишем в графата „култови", беше разбира се **Quake**, мултиплейърът на **Quake** и непоносимата й трудност, която успяваше успешно да изнерви и вбеси мнозина геймъри.

В края на 1998 се появи **Blood II: The Chosen**. Феноменално заглавие. С оригиналния си левъл дизайн, великолепна визия, брутално замислени и реализирани врагове и разкошни оръжия това бе повече от достойно продължение. Калеб е още по-величествен, внушителен и жесток. Кръвта е в още по-голямо изобилие. Оръжията са общо 17, всяко с алтернативна стрелба! Текстурите изглеждат впечатляващо. Анимациите са абсолютен връх – враговете се движат по-плавно, а смъртта им е по-ефектна от всякога – просто трябва да се види как пада плътта от костите или как главите се пръскат като зрели дини.

Blood и Blood 2 са култови заглавия. Категорично!

Любопитно:

- За пръв път е сложен лимит на оръжията, които може да носи главният герой – 10.

Star Wars Jedi Knight: Dark Forces 2

Производител **Lucas Arts**
Разпространител **Lucas Arts**
дата на премиерата **30 септември 1997**

Оригиналният **Dark Forces** издаден през 1994г. се записва в историята като първия FPS представител на Star Wars вселената. Той не е обект на този преглед, тъй като не даде нищо съществено на жанра. Не така стоят нещата с продължението му обаче.

Главният герой в играта е Кайл Катарн, чиято цел е да стане джедай. Това действително се случва, след като нашият човек в продължение на 21 мисии постепенно усвоява, а в последствие и усъвършенства уменията си.

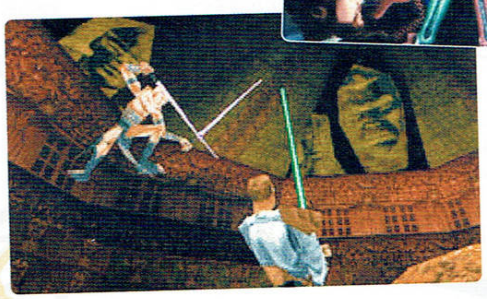
Характерно за играта е възможността играчът да избере към коя страна на силата да се присъедини – светлата или тъмната, като от това зависи както кой от двата възможни финала ще му се случи, така и кои от 12-те умения (сили) ще му бъдат достъпни. Уменията се придобиват постепенно, с течение на времето и по същия начин – постепенно и с течение на времето – могат да се ъпгрейдват.

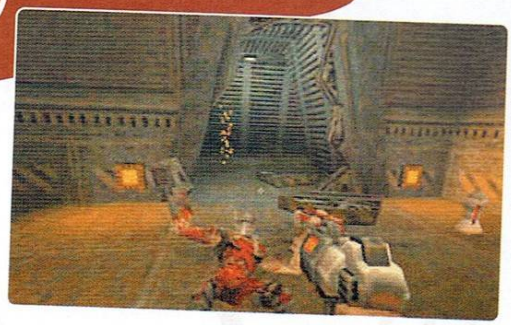
Без съмнение солта в играта, наред с типичната Star Wars атмосфера, са светлинните мечове, които именно в тази игра се появяват за пръв път. Освен да отклонява вражески изстрели с тях, играчът може да ги вкара в употреба в опит да намали популацията от врагове.

Мултиплейърът е онова, което накара мнозина да се влюбят в това заглавие. Заедно с още 7 свои приятели можете да се впуснете във вълнуваща битка, в която проблясват бръждящите дъги на светлинните мечове.

Любопитно:

За пръв път в жанра (изключая System Shock, който не влиза в този преглед заради подозрителната му концептуална близост с ролевите заглавия) навлиза „сериозната" история, а не просто няколко семпли събития/диалога свързани помежду си с неспирна пукотевица.





Quake II

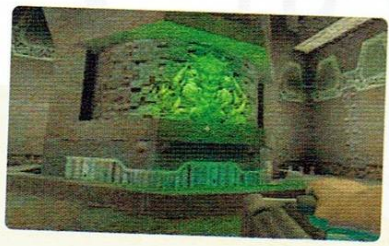
Производител **id Software**
Разпространител **Activision**
дата на премиерата **30 ноември 1997**

Профитата знаят защо, останалите да си разцъкват бозиците!

Сикуелът предоставя още по-добра сингъл кампания с още по-развит и обогатен левъл-дизайн. За времето си графиката е ненадмината. Вторият Куейк се превърна в крал на мултиплейъра. Дори и днес той е сред фаворитните мултиплейърни забавления за мнозина по-стари геймъри. Двойният скок, „засилката", феноменалните нива, брутално добрият баланс на брутално добрите оръжия, както и необходимостта от добро тактическо мислене превърнаха мултиплейъра на **Quake 2** в еталон.

Любопитно:

- С Него настъпва истинският бум на редакторите за 3D нива, позволяващи създаването на лесно модифицируеми терени.
- Въвежда се Multitexturing технологията.
- Светлосенки, прозрачна, движеща се вода, 16 битови текстури дебютират на FPS сцената.
- Създаден е специален програмен език Quake C, чрез който програмистите могат да променят всеки един елемент от играта.



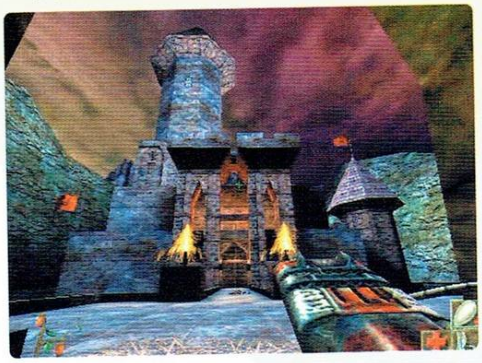
Unreal

Производител **Epic Games**
Разпространител **GT Interactive**
дата на премиерата **30 април 1998**

Той не е Quake. Но е велик! В някои отношения по-велик. В ерата на мултиплейъра, когато всички заложиха на мрежовите касапници Той показа на света най-великолепното екшън сингъл изживяване. Неповторим и недостижим (дори за наследника си, особено за него всъщност) **Unreal** прокара нова философия и идеология в жанра на екшъните от първо лице.

На първо място Той е най-красивата игра – ако вземем за отправна точка визуалното ниво на съвременниците му и го отнесем към визията, която Той ни предоставя, ще осъзнаем, че на подобен еволюционен скок в графично отношение едва ли някога отново ще станем свидетели. Високо детайлните текстури позволяват на дизайнерите да създадат огромни и комплексни нива, които никога преди това не са били толкова разнообразни и красиви.

Едва опомнили се от графичната прелест, като таран върху сетивата се стоварва атмосферата. А тя действително мачка съзнанието, стоманено-кадифените й пръсти дълбаят, напирайки към центъра на удоволствието с непреодолима настоятелност и сила. Първата среща със Skaarj завинаги ще се впише със златни букви в историята на FPS-те. **Unreal** е играта, която за пръв път заложи не на несметни пълчища, а на трудните единични битки с респектиращи противници, управлявани от феноменален изкуствен интелект. Тук всеки враг атакува със свой собствен стил, използвайки ръкопашни или атаки от разстояние. Това е първата игра, в която гадовете могат да ползват power-up-и. Първата игра, в която се забелязва някаква адекватна реакция от тяхна страна на поведението ви, както и смяна на тактиката и маршрута за атака, съобразно промяната на собствения ви стил при преиграване на дадена ситуация. Тук няма препускаща нон-стоп динамика, а нагнетено във въздуха напрежение. Бързо преливане от състояние на покой към състояние на максимална концентрация и скорост на действие.



Оръжията са общо 10 и са абсолютно новаторски. Най-интересното е 8-Ball Launcher-а, което е еквивалент на rocket launcher-а, но има и функциите на grenade launcher, изстрелващ няколко ракети наведнъж.

През 2003г. излиза дългоочакваното продължение **Unreal II: The Awakening**, което се оказва жертва на маркетинга. Реално той е сингъл-плеър демонстрация на графичен енджин последно поколение, разделен от няколко кът-сцени, като общото време за преиграване не надхвърля смешните 7-8 часа. Категоричен провал!

Delta Force

Производител **Nova Logic**
Разпространител **Nova Logic**
дата на премиерата **30 септември 1998**

Нека си го кажем още в началото – **Delta Force** заложи на реализма. Не на кръв, брутален екшън, фантастична графика или звук. А на огромни открити пространства с пресечен терен и множество удобни за прикритие местенца и храстчета, в които похватът „да се хвърлим с рогата напред в мелето" е просто абсурден, а тактиката на промъкването, снайперски изстрели от огромно разстояние, търпение и добро планиране на логистиката ви по нивото е печелившият билет. Както е и в реалността. Тук се умира от един изстрел. Но това важи и за враговете! Удоволствието от фрага тук също е наситено с адреналин. Играта допадна на всички, които търсеха едно по-спокойно, по-реалистично преживяване, в контраст с бясната касапница в игри като **Quake.**

Може да се играе и от първо, и от трето лице, а дори и двете перспективи наведнъж с помощта на „екран в екрана" опцията. **Delta Force** предлага 40 сингълплеър/кооперативни мисии из пет континента.

ИИ е на високо ниво. Комуникацията между играча и компютърно управляваните му съотборници работи чудесно и рядко има причина за неразбирателство. Но същото важи и за враговете ;-)...

Любопитно:

- Графичният енджин на Delta Force 2 е използван и за направата на военни симулатори, поръчани на Nova Logic от правителството на САЩ.
- Едва през 1998-ма година се предлага възможност за избор на оръжие от реално съществуващ арсенал.
- Първия FPS без нито капка кръв.
- Основоположник на squad based шутерите.

▶ Shogo

Shogo: Mobile Armor Division

Производител **Monolith**
Разпространител **Monolith**
дата на премиерата **30 септември 1998**

Mechwarrior + Quake = Shogo

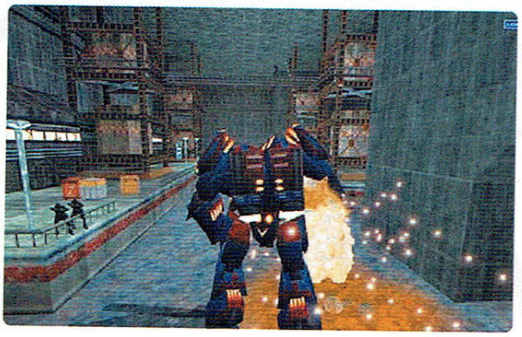
Странният хибрид е преди всичко FPS, но в много отношения е доста иноватив. По време на своето приключение героят се бие в два режима – като обикновен щурмовак и като 10-метров кракащ механизиран воин, който в японските анимационни филми обикновено се нарича просто Mech. Това обаче с нищо не приближава играта до заглавия от типа на **Mechcommander**. **Shogo** не е поредният скучноват симулатор на футуристична бойна машина, окичена като коледно дърво с всевъзможни оръдия, лазери и ракети. Управлението на Mech-а е в традиционния 3D-екшън стил. Просто стоманеният гигант се извисява над противниковите войници и танкове, размахва в механизираните си лапи огромно, разрушително оръжие и трябва да бракува себеподобни механизирани титани.

Гигантската машина често е твърде лесна мишена заради размерите си. За сметка на това вражеските войници са дребни като мравки и могат да направят на решето не чак толкова вездесъщия Mech с малките си, но опасни оръжия.

Хората и машините воюват с различен арсенал. Оръжията на механизираните бойни гиганти са твърде големи и тежки, за да се използват от обикновени войници. Лапите на меховете пък са твърде огромни, за да държат пистолети, щурмови карабини или ракетомети.

Shogo притежава изключително подробен и драматичен сюжет, който идеално се вписва в каноните на японската анимация.

Мисиите са накъсани на малки парчета, като през не повече от 5 минути има кратки cut-сцени от 10-20 секунди.



Любопитно:

- Shogo е играта, въвела зони на поражение по тялото.

SIN

производител **Ritual Entertainment**
разпространител **Activision**
дата на премиерата **31 октомври 1998**

SiN излезе едновременно с **HL** и **Blood 2**. Много трудно може да се определи категоричен победител в конкуренцията между тези титани от т. нар. „Света троица". **Blood 2** безапелационно доминираше с графика, **HL** - с изкуствен интелект и разнообразие, **SIN** - с левъл-дизайн и мултиплейър. И трите заглавия издигнаха геймплея до нови висоти, и трите се отличаваха с разкошна фабула. По отношение на сюжета **SiN** издухва всички останали игри с изключение на **HL**. Той спокойно би могъл да послужи за създаването на култов екшън-филм и такъв всъщност се появи, само дето беше анимационен – въздействащ, но незаслужено кратък. Хитът на *Ritual* е поредното доказателство, че не е нужно да се използват върховите графични технологии, за да се направи нещо наистина качествено.

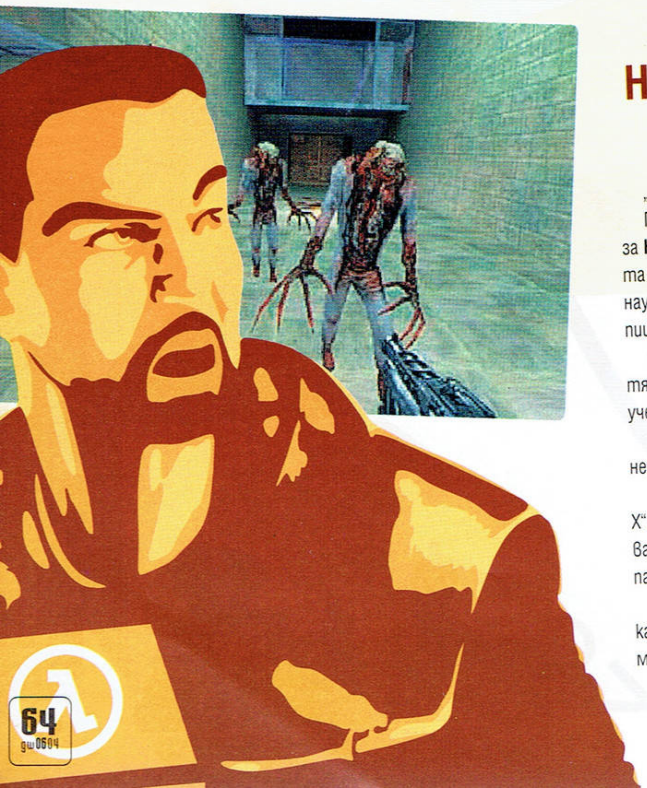
Действието се развива през 2037г. Полковник Джон Блейд е главният герой. Основното му занимание е да чисти улиците на града от тежковъоръжена измет. Убийци, наркотрафиканти и мутанти са основните му клиенти. **SiN** е играта с безпрекословно най-шармантната и надървяща анти-героиня – Елексис Синклеър. Началното интро и финалното аутро и до ден днешен оставят без дъх. Геймплеят е изключително разнообразен, предлагащ брутален екшън, промъкване, мисии под вода. Играта се превърна в еталон за използването на така наречените зони на поражение. Хедшотите често очертават тънката граница между успешно приключената мисия и провала. Елементът на нелинейност в мисиите, множеството интересни куестове и задачи, умните и разнообразни врагове, страхотният обемен звук, позволяващ много точно да се ориентирате за посоката, от която ще се появят вразите, както и пушкалата, попадащи директно в челната тройка за най-добри и балансирани спрямо геймплея оръжия, създадоха едно епохално заглавие.

Но над всичко – както казахме и в самото начало – категорично донимира левъл дизайнът. Едва ли ще се намерят повече от две игри към днешна дата, които да са *някаква* конкуренция на **SiN** в това отношение. Вездесъщият гуру Левъл Лорд създаде в **SiN** нива, които завинаги ще го впишат в историята на шутърите като един от най-гениалните дизайнери за всички времена.

Именно нивата, подпомогнати от оръжията и физическия модел са предпоставката SiN да е феноменално мултиплейърно преживяване. А нивото Paradox, в което законите на физиката са обърнати с краката нагоре просто кара всеки почтително да замълчи.

Любопитно:

- За първи път във FPS се използват превозни средства.
- Подводните сражения са доста впечатляващи. За първи път в триизмерен екшън има оръжие, което е направено специално за тази цел - харпунът.



Half-Life

производител **Valve**
разпространител **Sierra On-Line**
дата на премиерата **31 октомври 1998**

„...кой не е чувал за него?"

Почти се чувствам излишен, когато стане дума за **Half-Life.** Тази игра би трябвало да е добре позната на всеки и едва ли ще са много хората, които ще научат нещо ново от няколкото реда, които ще напиша за нея.

Отново срещаме извънземни, но този път на пътя им застава не пехотинец и професионален воин, а учен – Гордън Фрийман.

Успехът на Half-Life се гради на четири основни неща:

1. Страхотен сценарий, достоен за „Досиетата Х". За пръв път в 3D-екшън играчът трябва да решава истински загадки, има възможност да командва и пазачите в научния комплекс.

2. Невиждан до момента ИИ, който буквално те кара да се усъмниш, че понякога противниците са командвани от хора, а не от компютъра.

3. Играта е огромна. Разбирайте огромен свят и мащабен левъл-дизайн. Разбирайте и около 20-25 часа геймплей.

4. Класа. Просто играта е класна. Пипната във всеки отделен детайл. Като започнете от оръжията, които прилепват към геймплея като втора кожа, минете през разнообразието от врагове и босове, някои от които меко казано кортещо оригинални и стигнете до звука и всички онези елементи, които творят атмосферата.

Прибавете към това и един адски добър мултиплейър, както и удобен за създаване на модове енджин и ще получите едно от най-великите заглавия в гейм-индустрията за PC-та изобщо.

Любопитно:

- Единственият за времето си FPS, чието действие протича като интерактивен филм – без прекъсвания от синематици или кът-сцени.
- Ползва силно модифицирани Quake и Quake 2 енджини + програмен код на Valve.
- Над 50 награди от компютърни издания по целия свят.

Thief: The Dark Project

производител **Eidos Interactive**
разпространител **Looking Glass Studios**
дата на премиерата **30 ноември 1998**

Най-после свежа кръв в жанра!

Thief има претенциите да е една от малкото игри, където мисленето и прецизното планиране са по-важни от бързите реакции и точния мерник. Тук смъртта е безшумна.

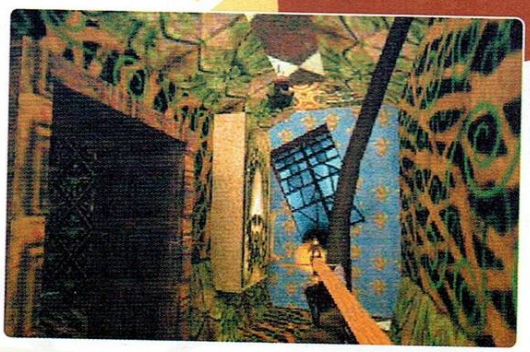
Действието се развива в мрачното средновековие. Геймърът попада в епоха – странна смесица между късния феодализъм, ранната индустриална ера и светът на черната магия. Стражи, въоръжени с щитове и мечове, рицарски замъци и свръхестествени създания си съжителстват с архаични двигатели и първобитни генератори на електричество. Крайният резултат е свят, от който лъха подтискаща сивота и смърт.

Главният герой е Гарет. Безскрупулен професионален крадец, боравещ еднакво добре с шперцовете и с меча.

Гарет тръгва по следите на скъпоценен камък с мистична слава и попада във водовъртеж от събития отвъд пределите на човешкото въображение. Всъщност сюжетната линия далеч не е най-оригиналното нещо в **Thief**. Много по-впечатляващ е новият стил на игра, който геймърът трябва да овладее – промъкване в сенките и изненадваща атака в гърба на врага. Да, това не е **Quake** или **Doom**, ако тук излезете срещу повече от двама противници сте пътници към отвъдното.

ИИ е достигнал висоти.

От оръжията най-полезното е лъкът и седемте вида стрели за него и това трябва да говори достатъчно за играта. Водните стрели могат да гасят факлите; стрелите с мъх помагат на нашия човек да остане незабележим и тих; а „шумните" стрели разсейват враговете...



Любопитно:

- Първата стелт игра.

Starsiege Tribes Tribes 2

производител **Dynamix**
разпространител **Sierra Entertainment**
дата на премиерата **30 ноември 1998/ 28 март 2001**

Въпреки че набра световна слава, първата част на **Tribes** като че ли остана малко настрани от вниманието на геймърите у нас. Може би пренебрежението към нея се дължеше на факта, че през 1998 г. игрите, предвидени само за масова игра в мрежа, и то предимно в кооперативен вариант, тук не бяха на мода.

Акцентът тук пада върху тиймплея. Отборите са два, като играчите могат да изберат между три персонажа, отличаващи се един от друг по основните си характеристики като броня, скорост на придвижване и въоръжение. Най-леките са бързи, но по-слабо въоръжени – подходящи за диверсии и набези; средният клас са добри бойци със сравнително задоволителна подвижност и огнева мощ; най-тежките са бавни и тромави, но адски корави копелета – подходящи за огнева поддръжка от голямо разстояние и далечен обстрел на базата - те са аналогът на артилерията в **Tribes**. Правилният избор на персонаж, както и отборната дисциплина и тактика са ключът към успеха в **Tribes.** Като пример за отборно взаимодействие може да се спомене фактът, че играта дава възможност на лекият персонаж да локне дадена цел със специален лазер, като по този начин тежкият се ориентира къде точно да се прицели, за да порази ефективно целта. След всяка смърт играчът се преражда в базата, където има специални конзоли за въоръжението и окомплектовката и за летателните средства. Последните са няколко вида – от едноместни „скутери" до по-големи и бавни транспортни „самолети", върху които могат да се накачулят няколко съотборника и да атакуват вражеската база. Тя от своя страна е добре окомплектована със защитни установки. Те пък могат да се командват от играч, който се е заел само с тази задача. Нивата са гигантски в буквалния смисъл. За по-бързото придвижване всеки персонаж е снабден с импулсен джетпак, благодарение на който може да извършва невероятно дълги скокове – почти полети.

Целите, в зависимост от вида на режима, който се играе, варират от „унищожи вражеската база", през „завземи определени позиции и ги задръж възможно най-дълго", до „убий врага, вземи му флага и го занеси в базата си". Един от най-интересните режими е Bounty - всеки играч има точно определена жертва, която трябва да следи и унищожи. За ликвидирането на играч, който не е негова мишена, се отнемат точки. Изключение се прави в случаите, когато това е играчът, който се опитва да затрие вас - самозащита.

Иновативно, изпреварило времето си заглавие!

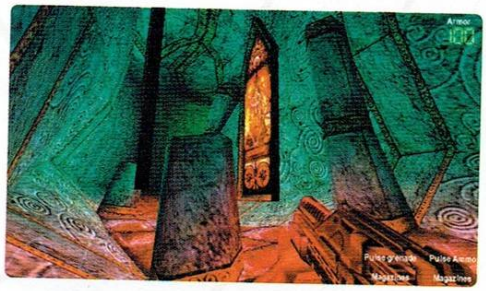
Aliens vs Predator

производител **Rebellion**
разпространител **Fox Interactive**
дата на премиерата **31 март 1999**

Една от много малкото качествени игри, инспирирани от филм, даже не един, а цели две поредици филми. Възможността за избор между три коренно различни персонажа разгръща един много богат, интригуващ и в същото време балансиран, изчистен и напрегнат геймплей.

Пришълецът е изключително бърз, катери се свободно по стените (от което в началото се губи представата за „долу" и „горе"), използва опашката си за оръжие и хапе противника за допълнително здраве. Безпощадна машина за убиване, облагодетелствана от факта, че играта е доста мрачна и успешно може да се скатае в сенките. Просто за да не е най-смазващият персонаж, на него му липсва далекобойна атака.

Хищникът е тих убиец. Обича да си играе с жертвата. Перфектен камуфлаж, оригинални и разнообразни технологични джаджи, няколко режима на проследяване. Играта с него гъделичка егото в най-голяма степен. Могъщ лов, но зависим от запасите си от енергия и това го прави уязвим.



Пехотинецът е екипиран с последната дума на човешкия военен арсенал, но с него играта е най-трудна и... страшна.

Атмосферата е адски въздействаща. Тъмни, дълги, празни коридори, малки клаустрофобични стаички... Звуците са точно такива, каквито ги знаем от филмите – плашещи. А графиката и светлинните ефекти правят ужаса пълен.

Kingpin: Life of Crime

производител **Xatrix**
разпространител **Interplay**
дата на премиерата **30 юни 1999**

Главният герой се намира в някакво задно дворче в долнопробен квартал, пребит като куче, а двете горили на местния гангстерски бос, които досега са подскачали върху лицето му, доволни се отдалечават. Нашият човек се изправя, взима една тръба и играта започва...

Вие сте бияч. Горила. На най-долното стъпало – уличен боец на мафията. Налага се да се наемате на работа при различни мафиотски босове и обикновени хора, докато се изкачвате в йерархията на престъпния свят, докато се превърнете в... Кинг Пин. Задачите (подобно на RPG-мата) се получават в кръчмите – там обикновено са щабовете на главорезите.

Допълнителна информация може да бъде изстискана от NPC-мата, с които играта изобилства. Някои от тях наистина помагат, но други или ще мънкат насреща едни и същи реплики, или дори ще са агресивно настроени. Това предполага доста разговори – за да улес-

страница 66

от страница 65 нят геймъра, авторите са предвидили бележник, в който нашия човек автоматично записва задачите, които трябва да се приведат в изпълнение и сведенията, които се отнасят до тях. Консултацията с него е бърза и леснодостъпна.

Играта предлага увличаща фабула, пренасяйки те в Америка от времето на Ал Капоне и гангстерските банди. Междинните анимации между нивата допълват развитието на историята и помагат постепенно за ориентацията относно причината да започнеш така позорно играта. Атмосферата е предадена блестящо - типичните тухлени сгради от онова време, мрачните улички, купчини въргалящи се по земята боклуци, изпочупените тротоарни плочи и горящите контейнери, чувството на страх и безпокойство, витаещо в сумрака на отиващия си ден, тъмните силуети на яки мъже и жени мотаещи се уж безцелно по ъглите – всичко това е въплътено в играта перфектно. Намираш се в крайните квартали, в самото сърце на престъпния свят – намираш се в гето! А измъкването от там минава през трупове... много трупове...

Любопитно:

- Играта с най-много негри!

- Играта с най-много псувни!
- Най-красивата игра, базирана на Quake 2 енджина!
- ИИ е дело на Райън Фелтрин – създател и на небезизвестния Eraser bot за Quake.
- Някои от героите в играта са озвучени от Cypress Hill

Unreal Tournament и Quake III Arena

производител **Epic**
разпространител **Infogrammes**
дата на премиерата **30 ноември 1999**

производител **id Software**
разпространител **Activision**
дата на премиерата **30 ноември 1999**

Не случайно поставих двете игри заедно. И за Quake, и за Unreal е изписано и изговорено толкова много, че едва ли може да се добави нещо, което да не звучи като клише.

Quake 3 е играта на хардкор играчите, Unreal Tournament на всички останали.

Ако предпочитате по-брутален, по-директен, по-кървав геймплей Quake 3 е вашата игра. Играта на изострените рефлекси, на бързите пръсти, на светкавичната мисъл. Най-динамичният 3D shooter след първия **Quake**. Най-смъртоносните оръжия. Най-безкомпромисната битка.

UT ще ви предпази донякъде от стресовите ситуации. Тя е малко по-бавна, по-умерена и по-приятна, ако търсите повече забавление и фун и по-малко адреналин. Тя е играта с по-добрите отборни режими за игра и може би най-добрият Capture The Flag изобщо.

Игра за ценители на оригиналните идеи, на нетипичните нива и нетипичните оръжия – това е **UT**.

Soldier of Fortune

производител **Raven software**
разпространител **Activision**
дата на премиерата **29 февруари 2000**

Ще го кажа много кратко: **SoF** издига жанра до върхове на насилие и бруталност, непознати до момента на излизането ѝ. Абсолютна адреналинова бомба!

Във всяко едно друго отношение играта е абсолютно стандартна. Дори има ред недостатъци, като например слабият, да не кажа нищожен ИИ и дразнещото респоунване на вразите от нищото. Въпреки това играта кефи. Кефи извънмерно. Представете си – колко ли трябва да са феноменално яки положителните ѝ черти, за да компенсират недостатъците и фонът на общата стандартност на заглавието. А тук, като говорим за положителни черти, разбираме най-вече атмосфера и геймплей. Геймплей, базиран – както казах и по-горе – най-вече на до болка сгъстена бруталност в убиването. Една игра, в която можете да разфасовате противника с изстрели по начина, по който това е възможно в **SoF**, заслужава всеки суперлатив по неин адрес и подминаването с махване на ръка на всеки недостатък.

Локациите, които ще посетите, са Балканите (Косово), Близкия и Далечен Изток (Ирак, Япония), дълбокия Север (Сибир), за да достигнете накрая и до Западна Европа (Германия). Ще си имате работа с руски военни отстъпници, араби, бойци-якудза, обикновени терористи... Ще видите дори Саддам в една от cut-сцените.

Добро впечатление прави уникализирането на географските райони – във всяка страна се говори на съответния език (специално руският е добре докаран), външността на противниците съответства на расата, използват се характерни оръжия (арабите си падат по базуките, японците не признават нищо друго освен пистолети и Узита, за всеки регион има характерна музикална тема.

Оръжията създават усещане за автентичност – като започнете от скоростта на презареждане на пушката, минете през интервала между всеки отделен изстрел и стигнете до скорострелността и пораженията, които нанася – всичко е 100% реалистично.

Играта, която събаря бента на цивилизоваността и разгаря пламъка на изкристализиралото насилие у всеки – това е **SoF**! Той ни връща в годините на ранните 3D shooter-и, където геймплеят е прост и директен, а от играчът се иска единствено да е бърз, безмилостен, да натиска яко спусъка и да куфее от кеф!

Любопитно:

- Чрез новата технология GHOUL за поразяване на различни точки от тялото на врага Raven правят още една стъпка към реализма.
- Наличие на датчик за шум, показващ до каква степен главният герой е разкрит от враговете.

Clive Barker's Undying

производител **Dreamworks interactive**
разпространител **EA Games**
дата на премиерата **19 февруари 2001**

Undying не е просто екшън, тя е изживяване. Емоционален и духовен оргазъм за любителите на готиката като рамков стил на приключение и с особен афинитет към хорър атмосферата. Тези, които не се страхуват от всякаква трудно умираща зомбирана паплач, както и от необходимостта да се ровят в неясни древни ръкописи, дневници и писма, в които се открива смисъл с много мъки и разочарования и не са играли **Undying**, следва бързо да поправят тази непростима грешка. Ръката на Clive Barker, който е същински гуру в областа на ужасите, се чувства осезателно най-вече в пресъздаването на неповторимата атмосфера и великолепния и зловещ сюжет. Поначало **Undying** не е типичният FPS, в който враговете никнат на всяка крачка и директно атакуват. В играта има много четене, мистицизъм и откровено много тракане на зъби, когато нервите се опъват повече от очакването да се случи нещо, отколкото когато то най-сетне се случи – тогава просто ластикът на нервите се къса, играчът сваля панически слушалките, бута клавиатурата, светва всички лампи и се отдалечава от компютъра, хвърляйки му погледи все едно последният току-що се е опитал да го захапе.

Любопитно:

- Най-недооцененият FPS за всички времена. Можете ли да си представите, че от тази игра в щатите са продадени едва 20-тина хиляди копия!

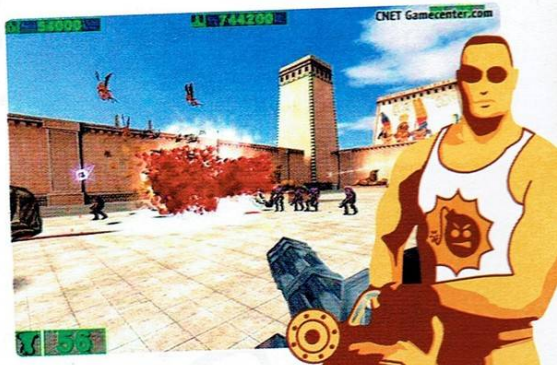
Serious Sam: The First Encounter

производител **Croteam**
разпространител **Gathering of Developers**
дата на премиерата **22 март 2001**

Сериозният Сам залага на добре изпитаната формула – прост геймплей.

Всяко ниво е уникално – и като архитектура, и като начин на преминаване, общото между тях е, че гадовете се изливат като пълноводна река когато вземете някой определен power-up. Нивата са огромни и побират буквално стотици неприятели, превръщащи се в даден момент в най-многобройната сган, появявала се на компютърен екран изобщо! Геймплеят се изчерпва именно с изтребването на безчетната сволач, след което идва следващото ниво, където с нарастващ инзитет и все по-корави противници действието се повтаря отново.

Простичък, адски изчистен и просто неморално пристрастяващ, разпускащ геймплей, в който нищо няма да ви уплаши, нищо няма да изкара най-дивото и животинското от природата ви на преден план, но всичко ще ви забавлява по онзи най-великолепен и забавен начин, по който го правеха първите аркадни игрички.



Return To Castle Wolfenstein

производител **Gray Matter**
разпространител **Activision**
дата на премиерата **21 ноември 2001**

Основно действащо лице отново е добрият стар агент Блясковиц, на служба в американската SOA (Secret Operations Agency). Този път нашият приятел Би Джей е нагазил дълбоко в тайните лаборатории на Химлер, бълващи създания, изскочили сякаш от кошмара на параноичен фен на научната фантастика и окултните четива.

Играта обаче оставя неприятен вкус. Като че ли е разделена на две части. В първите 3-4 мисии (общо са 7) липсва атмосфера, няма маниакалност и диво въодушевление. И въпреки, че заобикалящия свят е потресаващо реален, левъл дизайнът издиша.

Друга слабост е ИИ-то. Нерядко се случва враговете просто да подминават нашия пич.

И не на последно място идва линейността на нивата, която сякаш задушава... И точно когато вече си мислите, че това е един незадоволителен сикуъл, идват последните 3 мисии и играта възкръсва като феникс от пепелта, разгръщайки един изключителен геймплей. Кажи-речи всичко, което някой може да си пожелае от един шутър, го има тук. Страх, напрежение, динамика, фурорен екшън, стрелба от далеч със снайпера, агресивно проникваща в мозъка атмосфера, умно скриптирани събития и добре разположени из нивата врагове. Всичко това облечено в една респектираща визия.

Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast

производител **Raven**
разпространител **Activision**
дата на премиерата **26 март 2002**

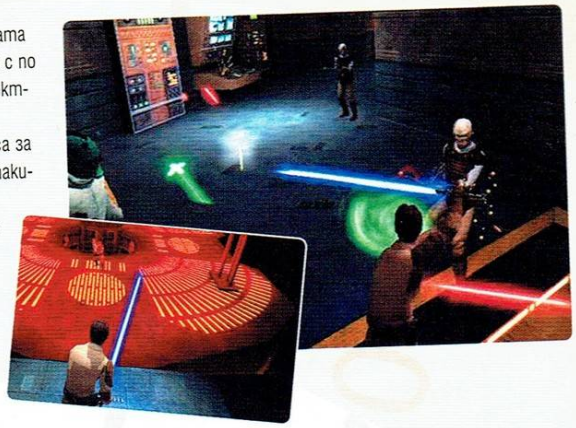
Jedi Outcast е продължение на **Mysteries of the Sith**, която пък е продължение на двете части **SW: Dark Forces**.

Запазени са главните герои от предишните части, но по неведоми пътища господин, горкият Кайл е изгубил контакта си със Силата и в началото започва с мизерен бластер. Общо оръжията са 13, но след добиването на вездесъщия лазерен меч, стават излишни. С него, и с помощта на Силата (която трябва да се овладее общо 11 дисциплини, всяка с по три степени на владеене) човек може да се справи перфектно през по-голямата част от играта.

Противниците са доста интелигентни и въобще не са за подценяване. Те прикляквам, опитват се да избегнат атаките и да нападат от няколко страни едновременно.

Загадките в играта не са много трудни, но са разнообразни и в по-голямата си част - приятни.

Онлайн битките са най-забавната част. Могат да се избират лазерни мечове и на коя страна на Силата да се играе. Но същинската част са дуелите.



Battlefield 1942

производител **Digital Illusions**
разпространител **EA Games**
дата на премиерата **10 септември 2002**

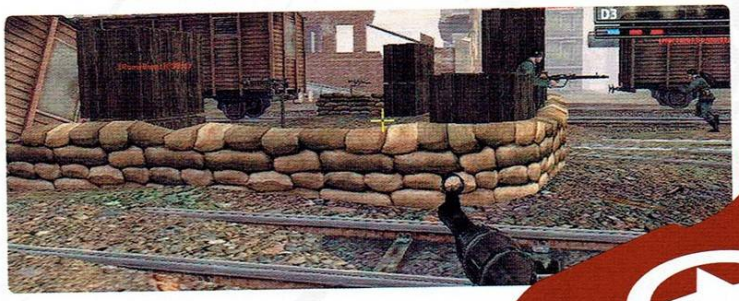
Действието се развива в регионите на най-жестоките сражения от Втората световна война – Европа, Тихия океан и Африка. Представени са няколко десетки, повече или по-малко известни, стълкновения.

Battlefield 1942 е мултиплейър ориентирана, но има и солова кампания с ботове, чиято цел е да запознае играчите с основните положения от геймплея.

За да се спечели дадена битка, трябва не само тактика, но и перфектна координация между целия отбор.

Битката се води на три нива: въздух, земя и вода, като за всяка си има съответните превозни средства и бойни машини.

Режимите на игра са стандартните, като изключим този, който се прочу най-много сред играчите – участниците се разделят на два отбора, като всеки поема контрола над няколко ключови точки по картата. Колкото повече точки владее един екип, толкова повече точки ще събере накрая и в крайна сметка по-бързо ще завърши съревнованието.



Поради една или друга причина в прегледа не влезнаха

- Rise of the Tryad
- Turok
- System Shock
- Requiem
- Marathon
- Wheel of Time
- No One Lives Foverer
- Star Trek: Elite Force
- Counter-Strike (Mod)
- Star Wars: Jedi Academy
- Halo
- FarCry
- Painkiller

Най-голяма издънка на всички времена: Daikatana

СПАЙДЪРМЕН 2

частниците Тоби Магуайър, Кирстен Дънст, Алфред Молина, Джеймс Франко, Брус Кембъл
Режисьор Сам Рейми (Злите мъртви 1-3, План без грешка, Дарбата, Спайдърмен)
Сценаристи Алвин Сарджант (Някъде на запад, Изневяра)
Официален сайт http://www.spiderman.sonypictures.com/

В последно време човек остава с впечатлението, че практически всеки свободен сантиметър филмова лента бива полазен от комиксови персонажи. Което, реално погледнато, е доста хитър продуцентски ход, защото много от нещата, които в други продукции човек би определил като „откровено малоумие" тук могат лежерно да се лансират като „културна комиксова стилистика". Пък и лично аз съвсем сериозно предпочитам да филмират *Спайдърмен*, наместо да ми пробутват жалки адаптации на Елис, примерно, където екранните образи се оказват еквивалентно плоски, само дето тебе те е яд и се давиш възмутено с пуканките си. Пък и когато в хода на спайдърменовото високобюджетно и преливащо от адреналиновите емоции на разточителен CGI удоволствие, спонтанно установиш, че плоските комиксови персонажи придобиват съвсем ясно изразена обемност пред очите ти, можеш дори да поръкопляскаш мъничко. Заслугата за това принадлежи на режисьора Сам Рейми, който лично за мен си остава едно от най-великите имена в киното. Независимо дали снима комедийно хорърче с ученическото си приятелче Брус, нео-уестърн с Шарън Стоун или пък мрачна социално-мистична драма с Кейт Бланшет, този човек твори изкуство от онзи толкова прекрасен понякога седми вид. След като в първия *Спайдърмен* Рейми просто опипа леко почвата и гледаше с лек страх и недоверие многомилионния бюджет, тук вече си е позволил да се развихри напълно. В резултат получаваш уникален коктейл, от онзи неприлично скъп, приятен на вкус и изненадващо опияняващ тип. С паяче наместо черешка. Ефектите са наистина впечатляващи и прекрасно подчертани от динамичната камера на Бил Поуп, комуто дължим трите *Матрици*. Октановото число на актьорския талант се е покачило значително след като Алфред Молина услужливо подложи масивния си гръб, за да може към него да бъдат прикачени пипалата на доктор Октъпус (прочее за ролята се е натискал самият Робърт ДеНиро). Последният безпроблемно се класира като един от най-емблематичните злодеи в историята на подобен род филми, балансирайки на границата между комисковия куулнес и реалното персонажно развитие. Визуалните идеи на Рейми са впечатляващи, а непрестанното му заиграване с отраженията е достигнало апотеоза си с прекрасния и незабравим момент на забиващото се в женско око парче стъкло. Страстта му да се гаври грубо с червено-синия си герой, отдалечавайки го максимално от образа на безсмъртен супермен също е ударила нови висоти. Сценарият се радва на някои особено добри попадения, а преходите между дълбоките дебри на социална драма със сексуален привкус и кротките плитчини на масовото комерсиално кино са толкова резки и внезапни, че у теб се поражда съвсем реалното съмнение, че Рейми се подиграва и с теб. Но без нито за миг да спре да те забавлява.

Лятно комерсиално кино ет итс бест. Гледай смело.

Оценка: 8.5/10

ХАРИ ПОТЪР И ЗАТВОРНИКЪТ ОТ АЗКАБАН

Крис Калъмбъс е дебил. Предпочетен от Роулинг пред Спийлбърг за режисьор на първите два филма от най-комерсиалната приказна поредица на всички времена, той превърна *Философският камък* и *Стаята на тайните* в нещо като *Сам в къщи*, но с повече визуални ефекти. Не мога да ти кажа дали литературната основа е предразполагала към някакъв по-сериозен подход (така и не намерих време и желание да прочета романите на Роулинг, при все че дори Стивън Кинг ги посочва като свой извор на вдъхновение от последните години в писателско-биографичния си роман *On Writing*), но така или иначе първите два филма за очилатия магьосник бяха откровено идиотски.

Алфонсо Куарон от друга страна е последният режисьор, когото бих наел, за да направи детски филм. Не и след *И твоята майка също* (тънка препратка, към който, прочее, можеш да откриеш в сцената, когато Хари, Хармаяни и Рон скърбят по екзекутирания хипогриф). И може би точно затова *Затворникът от Азкабан* се оказва изненадващо добър. Мрачен, земен и изтънчено визуален, третият филм за Хари Потър успява да противопостави на безкрайни мачове по Куидич и разюздани битки с чудовища гениални кадри като замръзващите под досега не дементорите цветя или избухващият в окото на върколака лунен лъч, казващ повече за трансформацията на човека в звяр от всичките последвали компютърни ефекти.

И при все това правещ крачка назад към приказната архетипност на персонажите, които в *Затворника от Азкабан* са замръзнали на един определен етап от развитието си, в един от двата края на скалата добър/лош. В една приказка за леко пораснали деца и леко вдетинени възрастни, която бихме могли да възприемем като интелигентно преплетена серия от ненатрапчиви внушения или просто като поредния качествен комерсиален филм. Има реална опасност това да бъде първият и последен добър филм за Хари Потър, след като Куарон се оттегли в родното Мексико, за да заснеме поредната си скандална драма, а следващият филм от поредицата премина в ръцете на британецът Майк Нюъл (*Усмивката на Мона Лиза, Четири сватби и едно погребение*).

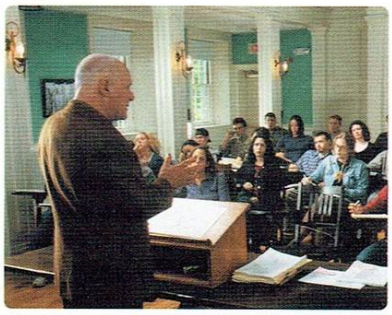
Ще разберем още през идната година.

Оценка: 8.5/10

СКРИТИ БЕЛЕЗИ

Стилна, но доста неориентирана актьорска драма, в която воден от злостна сянка от миналото си Антъни Хопкинс първо губи работата си, след това чука Никол Кидман и накрая умира. Ед Харис е откаченият и ревнив съпруг на последната, а Гари Синийз – писателят, който услужливо ни разказва цялата история. Тя пък от своя страна през цялото време те подлъгва с обещания за някаква особено неочаквана развръзка, подчертавани от леко фрагментарен наратив, съставен от парчета минало и настояще, които в крайна сметка изграждат един повече от наивен пъзел. А основната неочакваност на *Скрити белези* се явява умението му да ти лансира финалните си надписи без нито да те изненада, нито да ти разкаже нещо особено поучително и драматично за живота, което да те разчувства или да те накара да се размислиш. Единствената причина този филм да получи оценка над средната се таи в невероятните усилия на гореописаното екранно каре, да впрегне титаничния си актьорски талант и да извлече със сетни сили този филм от калта. Сър Хопкинс се отърсва елегантно от демонизма на Ханибал, плъзвайки се в ролята на объркан и озлобен от живота човек, който се влюбва безнадеждно в – буквално – последните дни на съществуването си („Аз съм Ахил на виагра" както сам казва), Никол Кидман (гола, бате) за пореден път успява да опази екранния си аристократизъм, като бедна, отчаяна жена, спяща върху урните с праха на двете си деца, загинали по нейна вина, и прави секс, за да забрави всичко. Гари Синийз заслужава акламации за изявата си, дори и само заради неразбиращото си изражение по време на мъжкия танц, а Харис явно ще си остане в кино историята като съпортинг геният. Следващият път им напишете и сценарий, моля ви се.

Оценка: 6/10



ПРЕКЪСВАНЕ

Болезнено нискобюджетен и независим британски филм, в който разни хора си говорят неща за живота, преексплоатират думата „фок", а от плаката крещи Колин Ферол (който се радва на съвсем кратка екранна проява, в която оглежда каталози за домакински уреди, планира идиотско отвличане срещу откуп, прегазва една овца и умира по особено глупав начин), че да мами публика. В името на личното ти душевно спокойствие се надявам да не си чак толкова лесен за подмамване. Защото в крайна сметка... се оказва доста малоумен филм. Нямам нищо против алтернативните продукции, снимани с камера от рамо, в които сцени с щастливо лъскащ бастуна на фона на весела музика дебил се редуват с важни разкрития за любовта. Просто тук – при все добрите независими актьори, наети за целта – липсва необходимият колорит на персонажите, диалогът е неоправдано дебилен, а цялостният опит за смесване на социална и любовна драма с черна гангстерска комедия просто не се е получил.

Режисьорът-дебютант Джон Кроули може и да е бил челото си в цимента пред произведенията на Дани Бойл и Гай Ричи, но в резултат е получил само цицина. Сори, мейт.

Оценка: 5/10

НАИСТИНА ЛЮБОВ

Твърде съм склонен да се съглася с мнението на критиката, че *Наистина любов* е най-качествената романтична комедия в последно време. Английски и – респективно – твърде интелигентен в хумора си, това не е нито новият филм на Ричард Къртис (*Дневникът на Бриджит Джоунс, Нотинг Хил, Мистър Бийн*), нито пък новият такъв на Хю Грант (който дели с останалите си колеги не повече от двадесетина минутна екранна изява). Става дума по-скоро за прелестен коледен коктейл (лансиран ни в разгара на летния сезон, ама карай да върви) от създаване, заздравяване и разкъсване на интимни връзки, обхващащ всички аспекти на онзи странен и романтичен хормонен дисбаланс, който наричаме простичко „любов". Освен мистър Грант (който прочее влиза в роля на неориентирания нов британски министър председател, който си говори с портрета на Маргарет Татчър) актьорският състав, включва Лиам Нийсън, Алън Рикман, Лора Лини, Колин Фърт, Ема Томпсън, Кийра Найтли, Мартин Маккъчан, Бил Най, Роуън Аткинсън, Мартин Фрийман и Били Боб Торнтън (като недоебалият американски президент, копеле). И за да не стане концентрацията на талант твърде висока всичко това е разкрасено от епизодичните включвания Шанън Елизабет, Клаудия Шифър и Денийз Ричардс. И изобщо не се стряскай от жанровото определение „роматнична комедия", което си свикнал да свързваш с потопени в захарен сироп ленти. Този филм успява да бъде едновременно истерично смешен и стряскащо сериозен. *Наистина любов* надцаква повечето измислени драми дори и само със самотния кадър, в който Ема Томпсън разопакова подаръка си за Коледа, унищожавайки идеите си за света, разкъсвайки шарената хартия. Добър филм.

Оценка: 8.5/10

КИНО ЗАГАДКА

НАГРАДИТЕ НА СЪНИ ФИЛМС ПЕЧЕЛЯТ:

Иглика Василева
Мирослав Параскевов
Иван Димитров

новият въпрос е:

Какво представлява описания малко по-горе разрушаващ едно семейство подарък в Наистина любов?

НАГРАДИТЕ НА АЛЕКСАНДРА ФИЛМС ОТИВАТ ПРИ:

Иглика Василева
Дани Станков
Станислава Пешова

новият въпрос е:

Каква роля изпълнява с Спайдърмен 2 нашият безапелационно любим Брус Кембъл??

Верните отговори очакваме на kino_zagadka@abv.bg

НЕПОНОСИМА ЖЕСТОКОСТ

Надлежно похваленият начин, по който братята Коен го слагат грубо на романтичните комедии вече е надлежно запечатан на DVD/VHS и очаква от теб на свой ред да го сложиш грубо в съответното устройство, да гледаш и да се забавляваш.

ФРЕДИ СРЕЩУ ДЖЕЙСЪН

Унищожително глупав и същевременно очарователно свеж, максимално брутален и отдалечен от лигавите пискливи тийн истории. Понесъл осемдесетарското грубо насилие и иновативните методи за убиване на напушени голи пичета като олимпийски факел в безпросветния мрак на нео-хорора. Вещаш на дневен ред иконичните психопати Фреди Кругър и Джейсън Ворхес. Ако визията не доминираше толкова злостно над покъртителния сюжет, *Фреди срещу Джейсън* би могъл да се превърне дори в достойно продължение на *Кошмарите* и *Петъците*. В настоящия си вид е просто най-добрата възможна компания за заклетия хорър фен, наред с купата пуканки и касата бира.

ПРИВИДЕНИЯ В ЗАМЪКА

Еди Мърфи се гони с някакви весели духове из някакъв замък, като дори не ми направи удоволствието да умре накрая. След *Карибски пирати* някои хора очевидно са решили, че от всяка потенциална лунапаркова атракция може да се получи сносен хит при наличието на достатъчно визуални ефекти. Така, че ако по някое време видиш екранизация по въртележката с кончетата от Борисовата, да знаеш, че си предупреден.

АПОКАЛИПСИС СЕГА: ПРЕОТКРИВАНЕ

Когато преди време Франсис Форд Копола гледал отново своя *Апокалипсис сега*, се стресирал колко комерсиален и нагоден към масовия вкус бил филмът (в този ред на мисли се надявам, че не е гледал и *Джак* или *Ударът*, защото може да го е споходило някое инфарктче). Така човекът придърпал монтажиста си Уолтър Мърч, двамата премонтирали цялата лента и я удължили с още близо час. За средностатистическия зрител основният плюс на *Преоткриване* идва от допълнителното екранно време на Робърт Дювал, но за дай хард феновете на *Апокалипсис сега* това DVD е еквивалентът на бленуваната свирка от Анджелина Джоли.

РОК УЧИЛИЩЕ

Очарователно малко филмче, в което дебел и деградирал метал, подгонен от остра форма на безпаричие, се лансира като даскал в начално училище. В последствие си сформира състав с хлапетата от класа и ги засилва към някакъв мащабен рок фест. Джак Блек е един от най-надарените комици от MTV школата, а принципно циничната му натура внася изненадващо обаяние в кроткатa комедийност на този по същество детски филм. Кораб саундтрак, изненадващо добри вокални изпълнения от страна на самия Блек и като цяло – много фън.

ОБИР

Трудно е да разполагаш с обединения актьорски талант на Джийн Хекман, Дани ДеВито, Делрой Линдо и Сам Рокуел и да натвориш толкова безпрецедентно тъп филм, но сценаристът/режисьор Дейвид Мамет (писал и принципно брилянтни неща като *Да разлеам кучетата*) се е справил перфектно със задачата си. Обади ми се в офиса да ми кажеш как свършва, че аз нямах нерви да го доглеждам.

ФАТАЛЕН СРОК

Именно, това е онази екранизация по Крайтън, в която Пол Уокър се връща в миналото с помощта на някакъв идиотски експеримент. И трябваше там да си остане, мен ако питаш.

ПЪТЯТ НА КАРЛИТО

Смазващата визия на ДеПалма, съчетана със смазващата игра на Пачино, превръща настоящата гангстерска лента в шедьовър, който – ако питате мен – изпреварва с няколко обиколки дори *Скарфейс*. Сюжетът, разказва за престъпник, желаещ да влезе в правия път, но предаден от собствения си код на честта. А добрият стар Ал е подпомогнат в актьорската си дейност от Шон Пен, Пенелъпи Ан Милър, Джон Легуизамо и Виго Мортенсън.

КАТАСТРОФИ

Невероятно перверзен филм, в който вечният чаровник Дейвид Кронъмбърг кара Джеймс Спейдър, Дебора Кара Унгър, Елиас Котеас, Холи Хънтър и Розана Аркет да се възбуждат от автомобилни катастрофи и в последствие да се пецкат по двойки и тройки в произволно избрани комбинации. Голямото бинго удря Спейдър, който чука мис Аркет в една особено удобна за целта рана на крака й. И послание има, честно.

СЕКС ИГРИ 3

Това, което преди време започна в жалък опит за тийнейджърска адаптация на *Опасни връзки* прерастна в още в по-жалък повод на през има-няма година да ни лансират нова екранна демонстрация на не особено впечатляващо аматьорско софт порно с малолетни.

MYST

ЗАВРЪЩАНЕТО

WWW.MYST.BG

ВСЕКИ ПЕТЪК ОТ 22.30 ПО BBT

за реклама: marketing@myst.bg; тел. 0899 64 10 57

MOST Computer's
София, бул. Шипченски проход, бл. 240, тел. 91 823, www.most.bg

LG Life's Good

BBT

fresh

БЪЛГАРСКИЯТ AVTORA.COM МУЗИКАЛЕН ПОРТАЛ

UBISOFT

STIRLING INDUSTRIES Ltd

Nintendo

ПРОТИВОПОСТАВЯНЕ: ТРЯБВА ЛИ ДА СА КОМЕР

Може ли една жена да направи мъжа си милионер?
Да, ако преди това е бил милиардер.

Във всяка шега се крие зрънце истина – нежелана, нерядко отричана и трудна за приемане. За да изясним картинката, ще прибавим и стандартното съмнение *„мен ли искат или парите ми"*. В повечето случай отговорът е еднозначен. Кого бихте предпочели за спътник в живота? Този, който ви разхожда с гондола по Канале Гранде във Венеция, кани ви на шопинг в Милано, подарява ви романтична вечеря на свещи в едно от онези малки, уютни ресторантчета около Шан'з Елизе? Или наш Ваньо, който е много добре момче, висшистче, работи като хамалин на площад Македония, живее в гарсониера нейде из Дружба 2 и през уикенда се прибира на село да копа кукуруз?

Първи урок: Еволюция

Нека се отърсим от заблудите. През второто хилядолетие все още живеем в патриархалния рай, издържал проверката на вековете. Еманципацията и радикалният феминизъм не донесоха нищо добро, освен доволни съзаклятнически усмивки сред мъжете: „Дайте им каквото искат, оставете ги да се състезават на наш терен, със собствените ни оръжия и нека доброволно се откажат от най-сериозното си преимущество - секса". Вместо да си седи кротко в пещерата, накичена с герданчета и кожи, очакваща ловеца, успял да се добере до най-вкусното месо на мамута и до прекрасните бивни, днешната жена се втурна презглава, нарамила копие. Познанията, натрупани от толкова много генерации, бидоха жертвани пред олтара на криворазбраната равнопоставеност. И какъв беше резултатът? Жената се озова в омагьосания кръг – работа, кариера, семейство, домашни задължения. Опитваше да догони и надмине своя мъж по доходи, да даде някакво възпитание на появилите се между другото дечурлига и в крайна сметка забравяше за себе си. Перманентното самодоказване и нагърбване със задачи, надхвърлящи на моменти физическите възможности, доведе до закономерната поява на онези, познати ни до болка, масивни злобни лелки, помъкнали платнените торби с покупки. Забравили що е грим и фризьор. Навлекли единствената пола, в която все още се побират. *„Нежни"* създания, които работят по осем часа на ден, прибират се скапани в панелките при мухльото, зазяпал се вдъхновено в голите цици на последната страница на „7 дни спорт" и двете мрънкащи дечурлига. След дежурния скандал се вади голямата тенджера и започва втръсналото до болка готвене, белязващо вечерта с миризмата на пържен лук, който на следващия ден ще се носи на талази от описаната дотук *„дама"*.
Така получавате портрета на голямата част от днешните работещи жени.

Втори урок: Прогрес чрез регрес

Загледайте се по лъскавите коли, които често предизвикват задръствания по улиците на милата ни столица. И по изрусената мадама, със стегнато от фитнеса тяло и предизвикателен минижуп, която наблюдава изпреварващия я тролей с израз на крехка безпомощност, изписан върху старателно гримираното личице. Да, тя никога не е ходила на шофьорски курсове. И джипът не е подарък от мама и тати за двадесетия рожден ден. Едва ли е завършила успешно дванадесети клас, а „образование" е дума, която звучи почти нецензурно. Но зад широко отворените, добре подчертани очи, щраха малък калкулатор и наднича силуетът на също толкова широко разтворени крака. За разлика от гореописаната лелка, която си изпълнява съпружеските задължения, броейки пукнатините в тавана, нашето момиче симулира оргазъм пред един от шефовете на Първа Източна Международна банка. И то на най-разнообразни места – от тузарските апартаменти на хотелите в Албена, през белите балдахини над леглото в скромна вилчица нейде из Кипър до ситния пясък на Далмация. През останалото време се грижи за най-силния си коз – външността. Така я научи навремето мама – трябва да бъдеш красива, поддържана и сексапилна, за да си намериш богат мъж, който да те издържа. Ако и успееш да му завъртиш главата и го вържеш за себе си с брак и деца, работата ти е опечена. Момичето добави и нещо от себе си към родителската заръка – добрата свирка, направена в подходящ момент, може да донесе някоя дрънкулка на Картие. Същата, да. Върху синьото кадифе. В магазина, където стоките нямат етикети и продавачите ви посрещат от вратата.

Трети урок: Любовта пречи

Според изследвания, така нареченото влюбване продължава между три и шест месеца. Хормонална буря, при всяко докосване прескачат искри, светът е розов и прекрасен. Постепенно еуфорията изчезва, страстите замират, започват постоянните скандали и в крайна сметка – след още половин-една година – настъпва раздяла поради несходство в характерите. Този процес може да се повтаря цял един живот. Защо тогава да не ни остане нещо материално от цялата история? Мъжете идват и си отиват, но гореописаното бижу от Картие остава, визоненото палто все така си виси в гардероба, а Чероки-то не губи прекрасния си черен цвят. Е, след няколко години омръзва, но тогава на хоризонта се е появила нова звезда, която си пада по малки и бързи спортни коли.

Семинар: Няколко елементарни неща, които всяка жена трябва да научи

Фактът, че мотопедчето е много по-удобен начин за придвижване в задръствания от огромното БМВ, не го превръща в предпочитано превозно средство. Да си преговорим основните мъжки приоритети:
Самочувствие, дължащо се на дебелата пачка в джоба.
Завист към всички представители на същия пол, притежаващи по-лъскави коли, по-маркови костюми и по-хубави жени.
Тайна мечта – огромен басейн с манекенки по шезлонгите край него, осемнадесетгодишно уиски, хавански пури и неколцина познати, надничащи през оградата.
Дългокраката блондинка е предпочитано украшение, дори когато мъжът си пада по пухкави миньончета. Интелект, превъзхождащ този на Айнщайн, не предизвиква по-голям интерес от дълбокото, добре изпълнено деколте. Мъжете с удоволствие ще предложат най-скъпия коктейл на очевидно празноглавата жена, седнала предизвикателно с кръстосани крака и кокетно нацупени устни. Накратко: ако коефициентът ви на интелигентност е двуцифрено число, може да се сдобиете с леко простоватичък представител на онази прослойка от яки момчета, с маркови анцузи и дебели златни вериги. Той няма да бъде най-галантният кавалер – примирете се с честите, неприятни потупвания отзад, докато размятате телеса на някоя маса в Биад. И тоталната липса на интерес по отношение на сексуалната ви задоволеност. За щастие сте освободена от воденето на социални диалози и няколкочасови разговори относно поезията на Гьоте. Достатъчно е да напомняте на някоя актуална фолк-звезда по начин на обличане и маниери. Останалите от компанията ще цъкат завистливо с език, докато го подкачат – „Де я намеръ тая, бе батка? Бахти и задника, дето вади. Веднъж да я набарам...". А той ще се усмихва скромно и доволно, преметнал собственически ръка през раменете ви. Ако, за щастие, спадате към онези интелектуалки, преизпълнили главите си с всевъзможни повърхностни познания относно най-често спряганите теми, богатият чичко със собствен бизнес ви е вързан в кърпа. Той най-вероятно е женен, с деца и в последно време му става с честотата на световното по футбол. С вас ще преоткрие младежкия ентусиазъм от секса. Изключително неподходящ за дългосрочно съжителство, дори и да напусне съпругата си и да ви предложи брак. Използва се докрай и се връща за рекламация.
В самия край достигаме до черешката на тортата – хубав, сравнително млад и радващ се на живота кандидат-милионер. Разглезен и подбиращ жената според цвета на днешния си костюм (за това си държи повечко в резерв). Трудно е да се доближите до него, а още по-трудно да се превърнете във фаворитка. Наградата, обаче, си заслужава. За целта се налага да развиете пълния капацитет на онова сивото нещо в главата ви. Да, главата – там някъде се слагат диамантените обеци. Първо място и златен медал печели тази, която му сложи халката и подпише най-изгодния предбрачен договор. Успех!
Спазвайки нашите препоръки, всички усилия, вложени във всевъзможни диети и упражнения; парите, хвърлени за козметика и дрехи, богатият сексуален опит, който се наложи да натрупате, ще се оправдаят. Неприятностите, свързани с не особено приятният характер на половинката и отвратителните му навици, както и онзи специфичен грухтящ звук, който издава когато свършва, са съвсем приемливата цена за един спокоен и сигурен живот, в който всеки каприз ще бъде изпълнен.

Курсова работа: А какво ще се случи, когато се влюбиш?

...и всички полезни напътствия се изпарят от добре фризирната ти глава? Ами ще вдигнеш влажен и щастлив поглед към изгорелия на потник Ваньо, който надига шишето с вода, докато плъзва поглед над трите оставащи декара неокопан кукуруз...

- Damond

СИАЛНИ ЖЕНИТЕ ПО ОТНОШЕНИЕ НА МЪЖЕТЕ?

Много велики творци на всичките видове изкуство на всички епохи са се опитали да опишат любовта, но никой никога не е успял да даде отговор, който да задоволи всички. Затова аз няма да се престарявам с напъните да го сторя, само ще кажа, че всеки, който има мнение по темата, задължително е прав. Вярно – прав само за себе си, но все пак той си знае защо и се чувства прав. Хора, които не могат да изпитат това тъй неясно формулирано чувство, твърдят, че любовта не съществува – и те са прави, защото за тях е така. Други я възприемат като най-възвишеното блаженство, човешките нектар и амброзия. Трети не пожелават подобно наказание и на най-големия си враг. Четвърти удовлетворяват изкривените си подсъзнания и комплекси чрез нея. За едни тя е страдание, за други моментите, свързани с нея, са били най-красивите, най-смислените в живота им. И, макар наистина да има няколко индивида, отричащи ежеминутното обливане на света с тази небесна есенция, формулата е приблизително следната: колкото хора – толкова и любови. По хикс. Хикс е броят на влюбванията за всеки човек, тъй като и те се различават едно от друго. И тук е моментът да предупредя почитаемите блондинки с джипчетата, обект на тезата на колежката, голяма част от които със сигурност следят с интерес нашето издание: не сте застраховани! И да сте тъпи, и да сте умни, и грозни, и телесни богини, бедни, богати, няма никакво значение: шансът на всички хора да се влюбят поне веднъж в живота си убедително клони към 100%. Един ден просто ще срещнете някой, на който ще му пука дали оргазмът ви е бил истински, или пък ще се заприказвате случайно с някой колега за Гьоте и ще си кажете „Как не съм го/я забелязал/а досега!?!" - и химическата реакция е избухнала, необратима като времето. И така,

Урок единствен: животът е адски кратък

Намирате, изстисквате и потегляте, намирате нов, той също си намира нова. Това се повтаря много пъти, докато… докато не се окаже, че той си е намерил друга, но вие – не. Защото след вас идва цял рояк млади наточени блондинки, срещу които няма с какво да се борите. Те просто държат вашите козове, тези, с които вие сте изместили предните – младостта и красотата. Ако ще по цял ден да бъхтате по фитнесите, никога, никога няма да имате толкова стегнато, красиво, дъхащо на младост и пращящо от енергия и сила тяло. Споменувайте го с добро, докато се чудите как да си хванете някой да ви направи деца – думата-табу, от която толкова сте се страхували навремето, тъй като раждането си е хормонално убийство за жената. И особено за интереса на оня с ланеца към нея. А и той, колкото и да е простоват, все пак сигурно би подбирал при избора си на генетичен материал за създаване на поколение. И тогава горите.

...за Самотата

Жената днес е почти успяла да направи света матриархат. Можеш да осъдиш за дискриминация всеки мъж и без особен повод. Получаваш всичко при развод. Безплатен вход из заведенията. Множество мъже, които тичат с изплезени езици след теб. Такива неща. Работа, кариера, семейство, домашни задължения – казва колежката. Ами нашата разглеждана блондинка не е длъжна да работи, вероятно има домашна прислужница, а за семейството вече казахме. Всъщност проблемът ѝ е какво да прави по цял ден. Навремето най-тежката световна икономическа криза е била причинена от свръхпроизводството. От презадоволяване. В един момент тя разбира, че всички тези неща, за които се е борила/продала, нямат стойност, когато можеш да ги имаш в изобилие. И особено, когато си сам. А самотата при нея е част от цената. Няма кой да се поинтересува как си, няма с кой да проведеш диалог, нямаш приятели… И в един момент разбираш, че парите са много, но не и всичко. Разбираш, че понятията на майка ти за уреден живот са били много ограничени и за човека най-ценното нещо са хората. Защото ако ги няма *хората* до теб, парите не значат нищо. Парцалките и колите не значат нищо. Ако си сам, нищо няма значение. Да, точно така е. Хората са най-големият капитал, а именно тях губи по ловната пътека за дебели портфейли, „Порше", почивки на Карибите и румсервиз комерсиалната жена. Целият ѝ живот се превръща в румсервиз, а персоналът, както много добре знаем, никога не може да ти се превърне в приятел. Персоналът е покрай теб, само защото му плащаш...

...Себеуважението

Грухтене, казва колежката... Симулиран оргазъм? Попляскване по задника, мятане на телеса из Биад? Чероки черен металик?... Всичко си има цена, нали? И каква е цената, която трябва да платиш, за да кажеш един ден: „Еее, пръснаха ми оная работа за един джип, дето след 5 години се раздрънка, а времето на готиния секс мина, преди да е дошло". Или пък, ситуация, в която питат детето ти в училище с какво се занимава майка му – Ами... с нищо. И малкият Пешо почва да му се подиграва „Ня-ня-ня-ня, моята майка е адвокатка, а твоята е нищо…"

Е, но пък зиме носи визон в Сейнт Мориц – ще допълниш на ум ти и ще се усмихнеш доволно. Но знаеш ли какво, когато Пешовата майка спре своя джип до твоя джип на светофара ще осъзнаеш нещо много важно – успех в живота може да се постигне без непременно да се продадеш, и без да жертваш изграждането си като човек и личност на младини, превръщайки се на средна възраст в скучаеща изтривалка за Владетеля. Много по-трудно е, разбира се. Понякога се иска и шанс да го постигнеш. Със сигурност на цената на много жертви – катерейки се по стълбичката в кариерата може би също ще загубиш приятели. Но никога няма да си нечия собственост. И никога цената за това няма да е самоуважението ти.

...Щастието

Нека отворим тефтера, наплюнчим молива и сметнем житейския баланс на първия ни персонаж. След 25 животът ѝ е от типа Голямата *депресия*. И на всичкото отгоре се оказва, че дори парите, за които се е жертвала, не са достатъчно. В добрия случай е успяла да се омъжи за някой от ланцоносците и да се примири с 10-те му млади и красиви любовници. Може би има деца, но те едва ли я карат да се чувства пълноценна. Вероятно като пораснат ще я презират. Може би ги обича, но те по всяка вероятност ще са копие на татко си, защото той е силния в къщи. Може би ще е намразила вече мъжете, защото Владетелят едва ли е най-добрият представител на пола си, а до други трудно ще се докопа. Внезапно осъзнава, че предбрачният договор, към който толкова много се е стремила се е превърнал в златна клетка, от която излизане няма. Животът, който си е представяла като картина се е оказал карикатура. Без щрих щастие вплетен в контурите.

Така и не е изпитала оргазъм. Искам да попитам всички момичета и жени, които знаят какво биха изгубили с това – струва ли си, според вас?

Нека кажем нещичко и за „брюнетката". Без да изпада в робство на телесността си, тя е поддържана, деликатно намекваща за всичко онова, което няма да имате, наместо да ви го показва с просташка разголеност. Набляга на интелекта и може би ви комплексира. Признайте си. Яко ви комплексира, защото си е дала зор, докато вие сте си давали тялото; защото е **независима**. Почти няма начин да спечелите вниманието ѝ като жена, защото знае какво търси и най-вероятно вече го е намерила, а не е малка и възможността дори да има деца от него, за които също някак си успява да се грижи, макар да не ѝ личи, че е раждала или че не си е доспала.

Можете спокойно да я наречете жената-вамп, но тя е просто земна жена, осъзнала внушителната необратимост, с която наближава бъдещето и е инвестирала именно в него. Тя е започнала да бере плодовете на тази инвестиция малко след блондинката, но със сигурност – ще го прави значително по-дълго от нея. И вероятно ще отгледа децата си и ще остарее с любимия човек, който впрочем се интересува дали е имала оргазъм. Поне вероятността да попадне на такъв в нейния случай е много по-голяма.

Тя общува на друго ниво, с други хора, в друга среда. Тя знае какво е любов и я е получавала. Знае и да обича. Знае и какво богатство е да обичаш.

Тя ще остави нещо след себе си, нещо съградено от нея самата, а не получено на готово. И това ще и дава самочувствие в живота. Тя може да е полезна на другите и на обществото. Може да е бизнес дама, творец, обикновена жена... Каквато и да е обаче, ще знае цената си, а също така ще знае, че тя не се измерва в долари – измерва се в уважение и обич.

И именно поради тази причина ще струва много повече.

-Manna

ТЕСТ: ЗА ИЗДРЪЖЛИВОСТ

автори Dimensin & Ice Fox

Поради големият наплив от фенове, желаещи да участват в новия филм на GW – **Beer 3 Arena** (трейлъра можете да видите на диска от миналия брой), решихме да организираме кастинг за издръжливост. За улеснение на бъдещите участници, направихме кастинга под формата на тест. Със събраните точки желаещите ще участват в томбола следващия брой. Надпреварата е за главната роля на жертвата, както и за ролята на дървото с базуката, гръмнатия храст и препиканата бегония.

Като илюстрация на сериозността на това, в което се забъркваме ще споменем, че на тестовете миналата седмица скъсахме редник Райън, редник Джейн (с огромно прискърбие), 007, Терминатора и някакъв пич, с консерва на главата, наричащ себе си Робокоп. Последният го пратихме да копа другаде.

Резултатите от теста, автобиография и снимки, изпращайте на адрес: workshop@headoff.org.

Девойките са с предимство. Пожелаваме успех на всички (тях).

Ситуация 1. За да отчетем способностите ви за оцеляване и бързо реагиране, ще ви пуснем в центъра на кв. Филиповци. Понеже чувството ни за хумор извира от дебрите на река Стикс, ще ви дадем да облечете фланелка с надпис „МРАЗЯ РОМИ". Целта е кандидатът да изкара един ден в квартала, облечен по този начин и да заработи 100 лв.

1. Още преди някой да ви е видял, вадите от джоба си химикал и изтривате „И"-то от РОМИ на фланелката. След това си набелязвате цел от ромски характер и започвате системен тормоз, докато не дадете парите. – 1 т.

2. Обяснявате, че сте луд сериен убиец. Единственият начин да се отърват от вас е да ви дадат 100 кинта. – 2 т.

3. В квартала не е трудно да си намерите няколко жрици на любовта. Прекарвате с някоя от тях няколко часа, давате й 10 лв, след което я карате да ви плати 110 лв. вредни. - 5 т.

4. Издевявате каруца с жица, пребивате водача и я конфискувате за вторични. Тръгвате по околовръстното в търсене на останали пътни знаци, които да продадете. – 3 т.

5. Отивате до апартамента на главния редактор, който е близо до Филиповци, изкъртвате го от бой и взимате последните пари на списанието. Рискувате обаче да не съберете повече от 50-60 лв. – 10 т.

Ситуация 2. Във филм като **Beer 3 Arena**, е много важно да бъдеш готов на саможертви. За да разберем, готови ли сте на такива, ще ви спуснем с хеликоптер в центъра на метъл концерт на стадион Академик, преоблечен и гримиран като Азис. Целта е да се качите на сцената и да изпеете песента „Хвани ме, де", след което публиката да ви изпроводи с овации. Като помощно средство отпускаме кило вазелин. Пестете го да стигне за всички.

1. Ако имате килограмите на Азис, се качвате на сцената и няколко пъти правите Stage Downing, докато има живи метъли от публиката. След това си изпявате песента необезпокояван от никого. Никой не може да ви обвини в липсата на овации, поради липсата на публика. – 10 т.

2. Качвате се на сцената и започвате да квичите, както само Той умее и когато публиката се разбяга от ужас си изпявате песента. - 3 т.

3. Докато се спускате от хеликоптера хвърляте 50-тина гранати упойващ газ. Необезпокоявани от никого си изпявате песента – 2 т.

4. Качвате се на сцената и заявявате, че ще подарите на всеки присъстващ гола фотосесия на Гергана, ако ви оставят да си изпеете песента - 1 т.

5. Събличате се по прашки. Е, може би това няма да ви помогне много, но ако все пак оживеете ще получите 5 т.

Ситуация 3. Физическите дисциплини са едно от нещата, които комисията оценя най-високо. В частност бързото бягане. За да ви преценим от тази гледна точка, ще ви внедрим като главен съдия на мача Левски – ЦСКА. Целта е да направите пет дузпи, да вкарате три гола, и да се изпишкате на четирите флагчета за ъглови удари. Как ще се отскубнете от тълпата гневни фенове?

1. Няма да бягате. Ще се надявате кордонът от полицаи да ви спаси. - 1 т.

2. Почвате да раздавате червени картони с надеждата тълпата да се впечатли от смелостта ви. Рисково е, понеже ще трябва да показвате 30-40 картона в секунда. – 3т.

3. Свършвате всичко от изброеното още първото полувреме. През почивката задигате екип на футболист и се изнизвате от стадиона.

4. На пресконференцията казвате, че футболистите са играли зле, че е трябвало някой да вземе нещата в свои ръце. А сте препикали флагчетата, понеже имате болни бъбреци. Защо четирите?

За да растат равномерно – 2 т.

5. След като препикаете и последното, го изтръгвате, яхвате го и отлитате по живо по здраво. – 10 т.

Ситуация 4. Действието на това изпитание се развива в село Трепетликово – селското кръчме. Задачата е да влезете вътре, да минете по масите и да изпиете ракиите на старчоците, преди който и да е от тях да ви спре по някакъв начин. След това заявявате, че сте содомит, и че след секс доброто пийване винаги ви ляга благо-благо на корема. И че без да искате, докато сте вършали из кошарите тук-там сте объркали козите с жените, щот на последните бradите им били по-дълги.

В този момент пускаме булет тайм-а и камерата започва да обикаля около вас. Действието избухва с пълна сила. От всякъде заприиждат разгневени пенсионери въоръжени бастуни и патерици. Останете живи.

1. Отдръпвате се от пътя на първия дядка, надявайки се, че недовижда и ще се блъсне във вратата, след което избягвате навън – 1 т.

2. Хващате залетялата се 80-годишна антика, опирате помпа в ухото й, и казвате: „Излизай от другата домашна или ще завъртя една шайба на жена ти" – 10 т.

3. Обаждате се по радиостанцията и врещите да идват подкрепления, молейки се да пристигнат преди да са изкарали носа ти от правия път – 3 т.

4. Скачате в гмежта от пенсии с надеждата така по-лесно да ви улучат по главата и да припаднете, преди да са ви вградили някой бастун там, дето не трябва – 2 т.

5. Съвсем спокойно обяснявате на пенсионерите, че нямат здравна осигуровка и че не е в тяхна полза да страдат – 5 т.

Ситуация 5. За край оставяме сладкото изживяване на един от бъдещите кадри на филма. Да не кажете после, че не сте разбрали за какво иде реч.

Клапа 3, Сцена 8: „Сам, но не и насаме. В банята.". Кандидатът влиза гол в банята. А тя е пълна с нежни мъже. Един от тях се приближава и казва: „Здрасти, сладък. Аз съм Урсула. Чувал ли си, че мъжете също притежават G-точка?Да ти покажа ли как се стига до нея?"

Как ще постъпиш?

1. Първото, което искаш да провериш е дали й е истински бюста. Разбираш. Браво, смел си – 10 т.

2. С тренирани движения отваряш конзолата и пишеш „по clip", след което избягваш през стената. – 2 т.

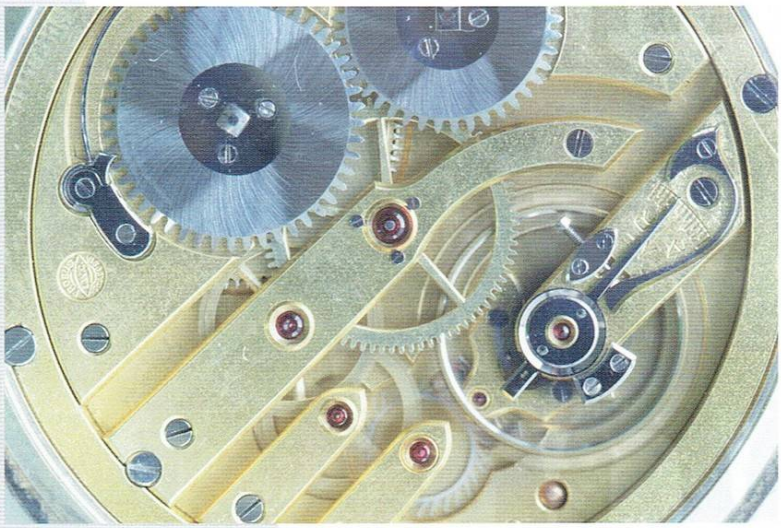
3. Поглеждаш тъжно към бутилките Молотов (планът е"Б"е). С кръв и сълзи в очите, и пеейки песента „Палиш, Палиш", възпламеняваш бутилките и започваш да ги хвърляш една по една - 3 т.

4. Поглеждаш с ледено изражение и смеейки се казваш: „Sorry chick, с девствен колан съм" - 1 т.

5. Натискаш светкавично ESC. В настройките и си променяш скина на Анджелина Джоли. Всички ти обръщат гръб незаинтересовано– 5 т.

И така, успех. Очакваме многобройните ви писма. Резултатите от кастинга вижте следващия брой.

НЕ е необходимо да знаете, как работи един часовник, за да го ползвате безпроблемно...



... и с компютрите е така.

BGservice

Решава ВашИТе проблеми

- Абонаментна поддръжка на компютърна техника
- Отстраняване на хардуерни/софтуерни проблеми
- Внедряване на информационни системи
- Структурно преокабеляване
- ИТ консултации

София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 , тел. 986-65-05, 980-96-22
e-mail: info@bgservice.net , www.bgservice.net

А ти, готов ли си за DOOM 3?

бъди! следващият брой.